HECHO CON
PIXELS

GENERACIÓN DEL 98

HECHO CON

PIXELS

© KRQE

E.T., el videojuego enterrado en Alamogordo 15 años antes de ese 1998 que recordamos ahora.

Una reivindicación y una generación clave

por **José Luis Sanz**
Director de **Pixels**

Llevamos ya algunos números y debo decir que soy el primer sorprendido del elenco de leyendas que han pasado por nuestras páginas. Nombres que forman parte de la industria de los videojuegos, en mayúsculas, y que han dado fe de épocas que marcaron nuestras vidas.

En esta ocasión hemos hablado con **Howard Scott Warshaw**, creador de juegos para Atari 2600 como **Raiders of the Lost Ark**, **Yar's Revenge** o **E.T. El Extraterrestre**. Precisamente, por la fama que se le atribuyó a este último hemos querido revisitarlo para intentar por fin comprender cómo era posible disfrutarlo. De ahí que os hayamos cambiado nuestra tradicional lámina de portada por un exclusivo recortable para construir un mapa 3D.

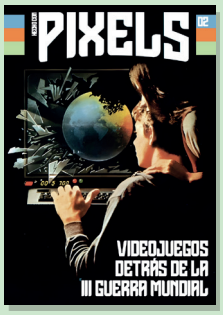
Pero además, y ocupa la portada de este **número 13 de PIXELS**, nos hemos detenido en admirar un año muy especial, un 1998 que vino a provocar una pequeña revolución y que nos dejó algunos de los lanzamientos más influyentes del último medio siglo. Una nueva **generación del 98** que ya no escribe sobre papel, sino sobre maravillosos píxeles y mundos digitales donde cualquier sueño puede hacerse realidad.

Por último, hemos recuperado la memoria con **Saturn**, en uno de sus momentos más duros pero al mismo tiempo más luminosos. ¡Ah!, y como siempre, mil gracias por estar ahí.

¡Hazte con todas!

Números atrasados de PIXELS

Nº 1



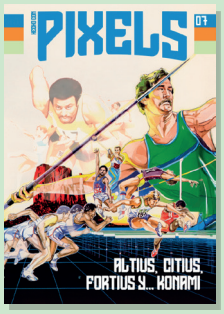
Nº 2

Nº 3

Nº 4

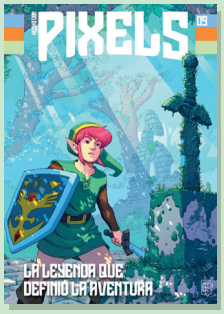
Nº 5

Nº 6

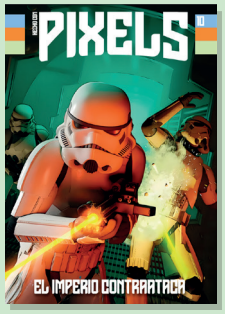


Nº 7

Nº 8



Nº 9



Nº 10

Nº 11

Nº 12

tienda.hechoconpixels.com

SUMARIO

Nº13_Generación_98

En este número nos centramos en visitar un año que resultó decisivo en el devenir de la industria. Los 365 días que dejaron huella entonces y todavía hoy seguimos disfrutando.

¡Siempre **RETRO**!

Otras secciones

03	Bienvenidos a **PIXELS**
16 30 54	Ajuste de cuentas
32	Ahora lo ves
44	Suelta la gallina
56 66 72	Me Robó el corazón
64	Aprended abuelos
78	Placer culpable

06 ›
GENERACIÓN DEL 98
Un año prodigioso de juegos.
por **José Luis Sanz**

‹ **18**
El ÚLTIMO AÑO DE SATURN
Cuando SEGA no pudo ganar.
por **José Luis Sanz**

24 ›
ALFAS, BETAS Y EPROMS
Juegos SOLO para revistas.
por **Raúl Montón**

‹ **36**
SHIGERU MIYAMOTO
El hombre que salvó Nintendo.
por **Juan Carlos García**

46 ›
ENTREVISTA
Howard S. Warshaw, “padre” de E.T.
por **José Luis Molina**

‹ **58**
E.T. EL EXTRATERRESTRE
Aprende a jugar hoy mismo.
por **José Luis Sanz**

68 ›
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY
Una aventura de nivel espacial.
por **José Luis Sanz**

‹ **74**
PSX Y LAS PUNTUACIONES
Cosas de antes contadas ahora.
por **José Luis Sanz**

Generación del 98

El año que definió el videojuego moderno

por **José Luis Sanz**

Llevamos medio siglo disfrutando y viviendo los videojuegos y ha habido muchos años importantes. Pero tal vez este 1998 sea uno de los que más nos han influido hasta ahora.

En la historia del videojuego hay muchas fechas clave: 1977, por el lanzamiento de Atari VCS; 1985, con el renacimiento de las consolas y el mercado tras el 'crash'; 1994, con la llegada de PlayStation; pero seguramente sea 1998 el que ocupe un lugar singular, porque es el que supuso el asentamiento de unas formas de concebir y hacer videojuegos que han llegado hasta nuestros días.

No vimos el nacimiento de ninguna generación, sino tal vez su culminación. Fue el momento en el que la industria, ya estabilizada tras la transición al 3D, alcanzó un nivel de madurez creativa, técnica y comercial que provocó una concentración extraordinaria de títulos que son hoy fundamentales. Y no es una exageración »

Sección de videojuegos de Blockbuster en los años 90, década en la que el alquiler de videojuegos se convirtió en una fuente inagotable de partidas con amigos todos los fines de semana.

afirmar que buena parte de los estándares actuales de diseño se consolidaron a partir de ese instante.

Un mercado en expansión

A finales de los noventa la industria del videojuego había superado definitivamente la inestabilidad por la transición de los 16 a los 32 bits. **PlayStation** se había convertido en la consola hegemónica. En 1998 ya estaba rozando los 50 millones de unidades vendidas a nivel mundial, camino de los más de 100 que alcanzaría al final de su ciclo. **Sony** había logrado atraer a desarrolladores *third party* y el uso del CD, que abarataba los costes frente al cartucho, motivaba a lanzar más y más juegos para su consola.

Nintendo 64, sin embargo, lanzada en 1996, apostó por mantener el cartucho como formato. Aunque sus ventas globales se situaron en torno a los 32 millones de unidades al final de su vida comercial, su arquitectura permitió experiencias 3D realmente revolucionarias, consolidando estándares de diseño que se convertirían en referencia, como es el caso de **Super Mario 64**.

Tienda Blockbuster

Otra pata del banco, el PC, vivía un momento de crecimiento en el mercado doméstico y la popularización de las tarjetas aceleradoras 3D —especialmente las **Voodoo** de 3dfx— impulsaron un salto cualitativo en todo tipo de juegos, sobre todo *shooters* y RTS. El uso generalizado de Windows 95 y DirectX facilitó la estandarización del desarrollo.

En términos económicos, la industria mundial del videojuego movía ya miles de millones de dólares (todavía no había euros) anuales. El

Metal Gear Solid no solo fue un éxito de ventas, además redefinió la narrativa en los videojuegos.

sector había dejado de ser marginal. Existía inversión, crecían los departamentos de marketing con grandes presupuestos y había un público dispuesto a consumir propuestas ambiciosas.

Metal Gear Solid: la nueva narrativa

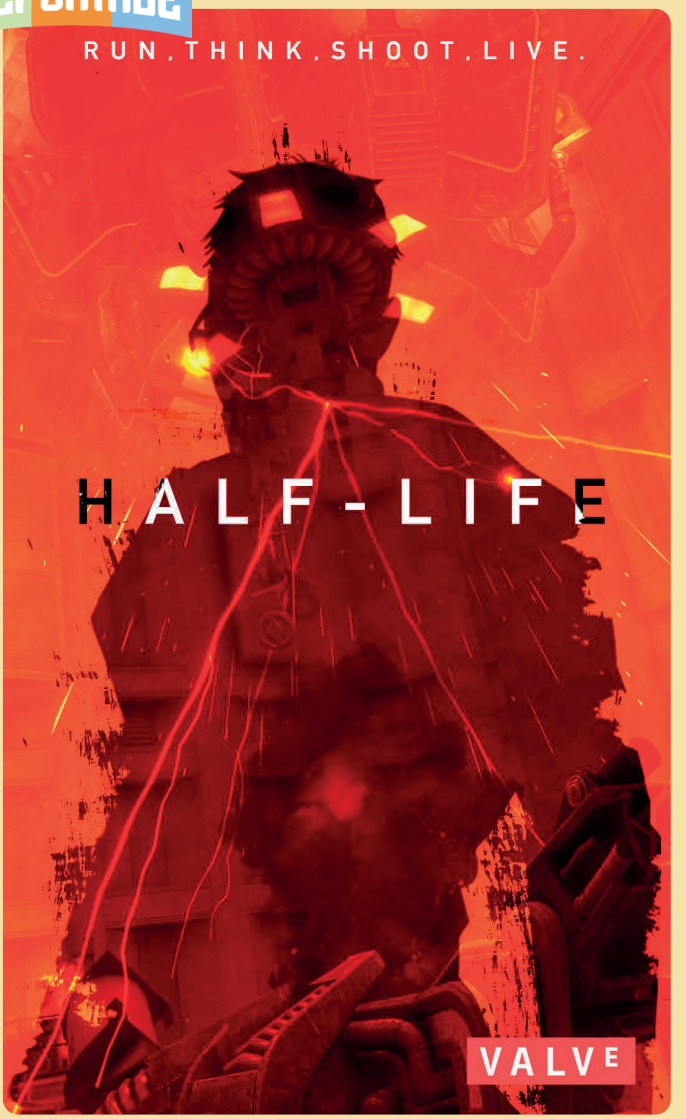
Lanzado en septiembre de 1998 en Japón y en octubre en Norteamérica, **Metal Gear Solid** fue desarrollado por **Konami** bajo la dirección del celebérrimo **Hideo Kojima**. El proyecto implicó a cerca de 200 personas, una cifra importante para la época. Su presupuesto se estimó en torno a los 6–8 millones de dólares.

El juego vendió aproximadamente seis millones de copias en todo el mundo en su versión de PlayStation, cifra que aumentó después con montones de reediciones, remakes y ports para otras máquinas. Fue uno de los grandes éxitos comerciales de Konami y consolidó la figura de Kojima como un autor reconocido internacionalmente.

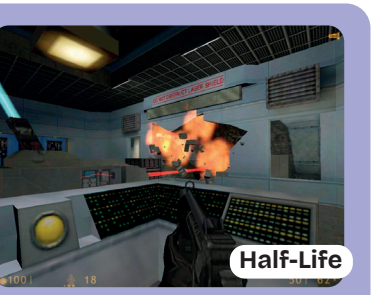
Desde el punto de vista de concepto, **Metal Gear Solid** no dejaba de ser un juego con elementos que ya habíamos visto en otras ocasiones, pero su verdadero impacto llegó por otro aspecto, que lo cambió todo. La historia de **Solid Snake** cambió las reglas de la narrativa. Introdujo doblaje completo en español, secuencias larguísimas y una puesta en

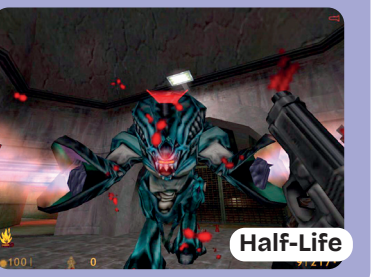
PlayStation, la casa del mito

El éxito de PlayStation y la conversión del sector en un mercado que iba más allá de la percepción infantil de los 80 y principios de los 90, permitió que creadores como **Hideo Kojima** encontraran en la consola de Sony el mejor camino para explorar nuevas ideas. Aquel gran **Metal Gear Solid** es, seguramente, el que marca el comienzo de cómo entendemos hoy en día qué debe ser un videojuego, no solo por mecánicas, sino también por la historia que nos cuenta.



Half-Life | Aunque ya habíamos jugado muchos *shooters* cuando el juego de **Valve** llegó, ninguno había logrado que su trasfondo narrativo fuera tan relevante. ¿Recordáis un comienzo tan cautivador? La historia fluía con líneas de diálogo mientras el jugador nunca perdía el control. El argumento se desarrollaba ante nuestros ojos, sin parar, creando una atmósfera de terror única.





Half-Life: llega el shooter moderno

Publicado en el mes de noviembre de 1998 por **Sierra Studios** y desarrollado por **Valve**, **Half-Life** se convirtió en uno de los lanzamientos más influyentes de la historia de PC. **Gabe Newell** y **Mike Harrington**, fundadores de Valve tras abandonar Microsoft, financiaron todo el proyecto con recursos propios.

El juego utilizaba una versión modificada del motor de **Quake**, pero su innovación no llegó por la parte de los gráficos, sino que fue algo

escena que imitaba el lenguaje cinematográfico.

El enfrentamiento contra **Psycho Mantis**, que leía datos de la **memory card** del propio jugador y nos obligaba a cambiar el puerto del mando, demostró un uso metanarrativo del hardware y, como fiel reflejo de la época, se volvieron más adultas las historias: el juego abordaba temas como la manipulación genética, la disuasión nuclear y la identidad. No era un simple thriller de acción. Era un producto con un discurso propio, y era evidente que muchos iban a imitarlo a partir de entonces.

El primer Zelda en 3D | Tras el éxito de **Super Mario 64,** Nintendo tenía el desafío de transformar a **Link** en un personaje 3D con un juego a la altura de la saga. El resultado lo conocéis de sobra y fue capaz de redefinir muchos elementos que las aventuras de acción tendrían en los siguientes años. Su impacto todavía lo seguimos sintiendo hoy en decenas de juegos que llegan al mercado.

más "estructural". Terminó con las secuencias de introducción separadas, cortas, y mostró toda su narrativa en tiempo real, sin cortar el propio control del jugador. El diseño de niveles, además, no ofrecía una partida estanca, aislada, sino que todo estaba conectado y se sentía como un universo vivo que mezclaba, con una brillantez nunca vista, la parte de juego con la historia.

Half-Life vendió más de 2,5 millones de copias en su primer año y superó los nueve millones en años posteriores. Ganó más de 50 premios a **Juego del Año** y su motor fue licenciado para otros proyectos, eso sin contar que su comunidad de *mods* generó fenómenos tan conocidos como los de **Counter-Strike** (1999), **Team Fortress** y **Day of Defeat**. Casi nada.

El modelo de esa narrativa y el uso de una IA enemiga coordinada influyeron directamente en el diseño de *shooters* posteriores como **Halo** o **Call of Duty**.

Ocarina of Time, diseño tridimensional

Lanzado también en noviembre de 1998 en Japón, **Ocarina of Time** fue dirigido por **Shigeru Miyamoto** y producido por **Eiji Aonuma**. Su desarrollo comenzó en 1995 y requirió aproximadamente tres años de trabajo. El equipo estuvo formado por alrededor de 120 per- »

StarCraft se lanzó en 1998 con tres carátulas distintas, una por raza, y en relieve, además de una Collector's Edition llena de extras que ahora es pieza codiciada por los coleccionistas. Sin abrir.

sonas y vendió más de siete millones de unidades en Nintendo 64, más de 13 millones si sumamos reediciones posteriores. Es uno de los títulos mejor valorados de la historia y, para muchos, directamente el mejor.

Desde el punto de vista técnico introdujo una innovación tan utilizada desde entonces como es el llamado *Z-Targeting*, que permitía fijar objetivos y controlar la cámara en combate para no dispersarnos y apuntar mejor. Esta mecánica ha sido adoptada desde entonces por cientos de juegos, así que su influencia ha sido determinante. Pero además, la estructura de mundo semiabierto del juego, con esa extensión central de Hyrule como eje principal y mazmorras interconectadas, equilibraba del todo la exploración y ayudaba en la progresión narrativa. Es más, la transición entre el **Link** niño y el adulto ayudaba a estructurar el juego en dos mitades muy claramente diferenciadas. **Ocarina of Time** no solo perfeccionó las 3D en consola, estableció convenciones que siguen presentes en sagas contemporáneas.

StarCraft: el equilibrio como forma de vida

Fue el más tempranero de aquel 1998 ya que se publicó en el mes de marzo, por una **Blizzard** que todavía tenía muchas cosas que hacer y contar. **StarCraft** vendió más de 1,5 millones

de copias en su primer año y superó los 11 millones junto a su expansión **Brood War**.

El diseño de tres razas asimétricas —Terran, Zerg y Protoss— exigió un proceso exhaustivo de balanceo. Blizzard tuvo que invertir meses de trabajo infinito para establecer unos ajustes perfectos, que no convirtieran a una de las razas en un rival invencible. Este afán venía porque uno de sus puntos fuertes iba a estar en el juego online, a través de **Battle.net**, creada justo dos años antes para su legendario primer **Diablo**.

Su influencia no se quedó solo en Occidente. En Corea del Sur, **StarCraft** se convirtió en un fenómeno nacional. Se organizaron ligas profesionales, emisiones de TV y torneos patrocinados. La profesionalización del juego competitivo se consolidó a partir de este título y si no es gracias a él, sí tuvo mucho impacto para la creación de una escena permanente de videojuegos como eSports.

El secreto del éxito de StarCraft estuvo en el soberbio equilibrio de las tres razas a pesar de sus diferentes unidades.

StarCraft estableció un estándar de diseño dentro de los RTS que influirían, no solo en **Warcraft III**, sino en decenas de juegos que copiaron su fórmula a partir de ese momento.

Commandos: España mira al mundo

Desarrollado por **Pyro Studios** y publicado por Eidos Interactive, la primera entrega de **Commandos** fue lanzada en julio de 1998. El juego vendió más de dos millones de copias en todo el mundo, una cifra excepcional para la época de un estudio exclusivamente español.

Commandos sigue siendo a día de hoy el juego español más vendido de la historia, y con más nº1 en todo el mundo.

Su diseño combinaba una atractiva perspectiva isométrica con gestión de habilidades –diferenciadas por personaje– y escenarios basados en misiones históricas de la Segunda Guerra Mundial. Su dificultad y un enfoque muy táctico lo diferenciaron de los muchos RTS que se lanzaron en esos años, lo que marcó a toda una generación de jugadores y, también, desarrolladores que aplicarían sus innovaciones en títulos de los siguientes años.

El éxito internacional de **Commandos** posicionó a Pyro Studios como referente europeo y demostró que la industria española podía competir en el mercado global, aunque es cierto que quitando esta saga, la aportación del estudio fue menguando hasta su cierre comercial en el año 2012. Una pena que no aprovecha-

Resident Evil 2 y Baldur's Gate, dos juegos de 1998 que también dejaron huella.

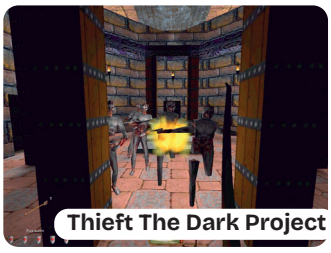
ran aquel enorme tirón económico para crecer y crear industria en nuestro país.

Otros juegos importantes de 1998

Resident Evil 2 fue otro de los que llegaron ese mismo año, aunque su impacto no era propio y venía del terremoto que provocó la primera entrega en 1996. Aun así, su éxito le permitió alcanzar las más de cinco millones de copias vendidas y consolidó el *survival horror* como uno de los géneros más importantes del momento. En su favor hay que decir que introdujo dos campañas interconectadas (Leon y Claire) y un enfoque narrativo más ambicioso que el original.

Baldur's Gate, desarrollado por **BioWare** y publicado por Interplay, revitalizó el género de los RPG basado en reglas de –podríamos decir– **Dungeons & Dragons**. Vendió más de dos millones de copias y estableció muchos estándares para siguientes sagas que quisieron copiar su éxito.

Gran Turismo no fue un juego de 1998, pero sí es cierto que fue en ese año cuando su verdadero impacto comenzó a sentirse en la industria, marcando las reglas de cómo debía ser un juego de conducción en la época de las 3D y las réplicas enfermizamente exactas de modelos y marcas deportivas. Superó los diez millones de copias vendidas.



Thieft The Dark Project

Gran Turismo

El porqué de un año prodigioso

La madurez tecnológica hizo su parte. Los estudios ya dominaban el 3D tras varios años de experimentación. Ayudó también que fueran tiempos en los que se corrían riesgos con ideas nuevas que rompían con el pasado. Es en ese momento cuando se convierten en *mainstream* los nombres de las principales figuras, con **Kojima**, **Miyamoto**, **Rob Pardo** en Blizzard, **Ken Levine**, **Gabe Newell**, etc. Pertenecían a una generación que había aprendido en 2D y evolucionado con las 3D hasta provocar una auténtica revolución.

Pero el legado de esta **Generación del 98** no fue solo cuantitativo por sus millones de unidades vendidas. Fue tecnológico, estructural, narrativo y conceptual. No fue simplemente un gran año de lanzamientos. Fue un punto de inflexión que fijó muchas convenciones que todavía hoy siguen vigentes.

Sólo para puristas

Tu micro de 8 bits, al día

¡NO TE LA PIERDAS!

Hecho con Pixels Editorial S.L.

tienda.hechoconpixels.com

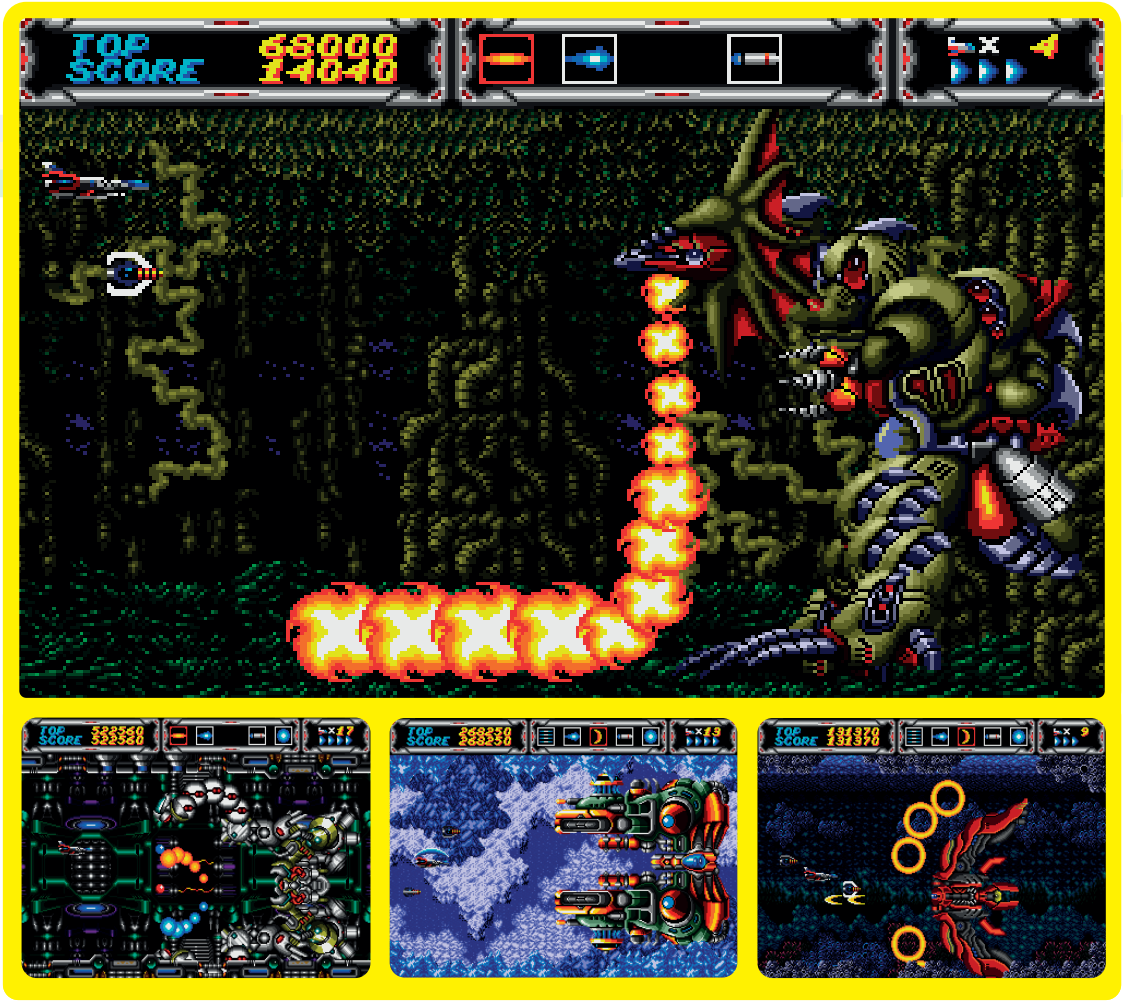
¿Daños colaterales de Truxton?

En su momento fue el mejor *shoot'em-up* de Mega Drive, pero su destino se vio alterado por cierta puntuación que ya comentamos en la revista.

por **Marcos García**

MEGA DRIVE

No sufráis, "segueros", que no voy a castigar al tercer capítulo de la saga de Technosoft. Simplemente necesito soltarme las ataduras de tener que puntuar **Thunder Force III** con justicia, sin que el 94 "regalado" a **Truxton** vuelva a resonar en mi cerebro una vez más. Repasando el artículo del número dos de Hobby Consolas, se desprenden frases como "El rey de los shoot'em-up para Mega Drive", "…una culminación impresionante, sin precedente conocido o por conocer…" o "…la obra culmen *matamarcianos* de todos los tiempos". A ver, algunas de estas sentencias eran ciertas —o, al menos, comprensibles— en 1991 y, en cualquier caso, no dejaban de ser apreciaciones personales. El problema es que la barrera lógica a la hora de valorar *shooters* había saltado por los aires, y el bueno de **Thunder Force III** no debía pagar las consecuencias. He vuelto una vez más al clásico de **Technosoft** y me he encontrado prácticamente con lo que recordaba y esperaba: un derroche audiovisual propio de su tiempo, con un apartado gráfico sobresaliente en lo técnico, correcto en lo



colorista —un poco feote en algunas zonas—, brillante a nivel sonoro, incluso con esas voces digitalizadas crujientes, y una auténtica maravilla en lo jugable. Es otra obra casi impecable del estudio japonés, con 8 fases, un armamento de lujo para todas las ocasiones y un catálogo de *mid* y *final bosses* sencillamente perfecto. Y por si fuera poco, la nave Styx entra por los ojos y sale por las manos gracias a un control y jugabilidad exquisitos.

Por hacer un poco de historia, Technosoft rompió la tradición de sus dos primeros capítulos de scroll multidireccional y se centró en el plano horizontal, aunque **Thunder Force III** también incluye pasajes de scroll diagonal, vertical y otros recursos de desplazamiento. En fin, las cosas no han cambiado mucho: tan solo un pequeño ajuste dentro del género que, con 84 para Truxton y 93 para Thunder Force III, hace algo más de justicia, porque había que dejar margen de maniobra a ese tour de force que supuso el cuarto capítulo de una saga que desprende amor por los *shooters*.

Análisis original del juego publicado en el número 2 de la revista Hobby Consolas (noviembre de 1991).

1998, el año en que la suerte ya estaba echada

En 1994 llegó la generación de los 32 bits con Saturn y PlayStation como principales contendientes. Por desgracia, cuatro años después, la suerte de la consola de SEGA ya estaba echada.

por **José Luis Sanz**

En 1998 la suerte estaba echada. La quinta generación de consolas tenía un vencedor claro, y no era SEGA. Menos de un lustro después de su lanzamiento en Japón, **Saturn** afrontaba un panorama muy distinto al que la compañía había imaginado cuando la concibió como la heredera natural de su gloriosa **Mega Drive**. El mercado mundial ya había tomado una decisión, que parecía irreversible, en favor de **PlayStation**, cuya base instalada crecía a un ritmo que Saturn no podía igualar. De todas formas, este artículo no busca convertir ese repaso al año 1998 en un mar de lágrimas sino al revés, en una reivindicación, porque fue también el momento en

Burning Force (1998)

el que la máquina mostró su cara más prodigiosa, más experimental y, aunque parezca extraño, más coherente. Y es que para entender qué significó 1998 dentro de la historia de Saturn hay que analizar tanto los datos fríos como el propio clima de la industria.

Radiant Silvergun (1998)

Deep Fear (1998)

Una derrota que se gestó en el pasado

A finales de ese año la consola de Sony superaba ampliamente los 40 millones de unidades vendidas en todo el mundo. **Saturn**, sin embargo, se movía en cifras globales cercanas a los diez millones. La diferencia no era coyuntural; era estructural. **Sony** había logrado una combinación de arquitectura fácil de programar que produjo un fuerte apoyo de estudios *third party* que se lanzaron a desarrollar para ella. **SEGA**, como todos sabéis, arrastraba una mala fama por errores estratégicos que se habían cometido mucho antes, así que poco podía hacer ya para cambiar el pasado.

A ese halo de inestabilidad y decisiones cuestionables alrededor de máquinas como Mega CD o 32X, se sumó el propio diseño de Saturn. Su arquitectura interna era compleja, basada en dos procesadores Hitachi SH-2 trabajando en paralelo, junto a varios chips dedicados a gráficos y sonido. En teoría, esa configuración ofrecía gran potencia. En la práctica, exigía una coordinación técnica exigente y poco conocida para muchos estudios experimentados.

PlayStation, en comparación, ofrecía un entorno más amigable para el desarrollo tridimensional. La transición de las 2D a las 3D fue el gran avance de aquella generación y Saturn quedó atrapada en una zona ambigua, entre dos aguas: sobresalía en 2D, pero exigía mucho esfuerzo para competir en las 3D con PlayStation. Así, en 1998 las consecuencias de ese desequilibrio ya eran más que evidentes. Ejemplos concretos como el de **Electronic Arts** (que abandonó oficialmente a Saturn) daban una idea de lo que pensaba el mercado y, prácticamente en cascada, se sucedieron las producciones multiplataforma que esquivaron a la máquina de SEGA. Es más, fue en 1998 cuando **Sega of America** anunció oficialmente el cese de producción ese mismo año. En Europa, la retirada fue progresiva y se cerró un periodo en el que muchos

El mítico modelo japonés | Por lo que sea, mis recuerdos con Saturn los tengo vinculados a este modelo japonés. Es mucho más bonito y el mando es una delicia de utilizar, a diferencia del europeo y americano que eran unos trastos. Aunque llegó prácticamente a la vez que **PlayStation**, pronto se vio que la industria viraba para apoyar a Sony, que desarrolló su consola pensando ya en el 3D, y no solo en el 2D como inicialmente hizo **SEGA** con esta Saturn. Una auténtica pena.

El modelo de Saturn que llegó a Europa cambió los preciosos colores grises y azules del modelo japonés por el todo negro. Además, el mando también se modificó y se hizo más grande. Un horror.

'segueros' quedaron oficialmente huérfanos.

Japón, una fotografía distinta

Curiosamente, en Japón el mercado de Saturn mantuvo una salud relativamente buena un poquito más de tiempo. Allí había logrado posicionarse como una plataforma fiable para desarrollos de lucha, 2D, RPG e incluso las famosas *visual novel*. Esa identidad le permitió conservar un público muy fiel, incluso cuando en Occidente ya estaba prácticamente descatalogada.

Es más, fue en 1998 cuando apareció uno de los títulos más ambiciosos de todo su catálogo, como es **Panzer Dragoon Saga**. Desarrollado por **Team Andromeda**, el juego transformaba una franquicia de *shooters* en un RPG técnicamente muy avanzado. Su sistema de juego era una combinación de combates y gestión estratégica en tiempo real, ofreciendo una experiencia distinta a la mayoría de los RPG contemporáneos.

La ironía fue que en Occidente su lanzamiento tuvo una distribución residual, casi testimonial, porque **Saturn** ya estaba fuera del foco comercial, así que SEGA no invirtió recursos importantes en su promoción. Con el paso de los años, esa escasez alimentó su aura de obra maestra. En 1998, sin embargo, fue un ejemplo claro de desconexión entre la calidad creativa que ofrecía la consola y su abrupta realidad comercial.

También ese año vio la luz **Burning Rangers**, desarrollado por **Sonic Team**. Se trataba de un juego con unos entornos 3D muy trabajados y técnicamente sorprendente, ya que hacía un uso intensivo de efectos de iluminación y transparencias que fueron poco habituales en la consola, demostrando que podía ofrecer resultados sobresalientes cuando el estudio dominaba su arquitectura y le echaba horas de trabajo para conseguir los mejores resultados.

Un proyecto con un solo escenario

Otro ejemplo significativo fue el de **Shining Force III**. Concebido como una trilogía, el proyecto ofrecía tres escenarios que narraban un mismo conflicto desde distintas perspectivas. Por desgracia solo el primero de esos escenarios fue lanzado oficialmente tanto en Europa como en Estados Unidos. Los siguientes, publicados en Japón hasta 1998, nun-

EVE The Lost One (1998)

Saturn gozó de ediciones especiales, sobre todo en Japón y USA. Ahora son piezas codiciadas.

ca cruzaron oficialmente su frontera aunque a través del mercado paralelo era posible hacerse con ellos. Y sí, SEGA pensó que ya era tarde para seguir invirtiendo recursos en dos mercados en los que, oficialmente, había anunciado el fin de las operaciones de la consola.

Tened en cuenta que traducir y doblar –llegado el caso– un RPG de esas dimensiones implicaba enormes riesgos económicos, para una filial como la de Sega of America, que no estaba dispuesta a asumir.

Este episodio simboliza, de alguna manera, la fractura territorial de Saturn en su último año: una consola todavía viva en Japón pero abandonada en Occidente.

El contraste con el dominio de Sony

Mientras **Saturn** cerraba su ciclo, PlayStation vivía uno de los años más brillantes de la generación. En 1998, como ya os hemos contado, llegaron producciones como **Metal Gear Solid**, **Resident Evil 2** y la consolidación internacional de **Gran Turismo**, aparecido un año antes. Sony no solo dominaba en ventas, sino también en narrativa cultural. Sus juegos abrazaban una estética cinematográfica, adulta, con ambiciones y que llegaron a redefinir la percepción pública del videojuego.

Frente a esa avalancha comercial, y también mediática, **Saturn** parecía una máquina que pertenecía a otra generación, como si nunca hubiera existido e intentado contestar el poder de PlayStation. SEGA había perdido el control del relato y ya no se trataba únicamente de cuestiones técnicas,

Super Adventure Rockman (1998)

Dragon Force II (1998)

Del lanzamiento de 1995 al cierre total | En el número de mayo de 1995 de **ÚLTIMA Generación** entrevistamos a **José Ángel Sánchez**, CEO de SEGA España en aquel momento. Tenían unas enormes esperanzas de éxito con **Saturn** por el camino recorrido con Mega Drive y, sobre todo, porque sentían que ese liderazgo en el mundo de las recreativas serviría para llevar más consolas a los hogares. Por desgracia, todo se desvaneció muy pronto.

sino de imagen de marca y posicionamiento cultural. Sony representaba el futuro. SEGA parecía defender un presente que se desvanecía, a falta de una respuesta que tardaría un año en llegar.

El nacimiento del mito actual

Paradójicamente, el fracaso comercial de **Saturn** en 1998 y la enorme masa de fans de la marca contribuyó con el paso de los años a su posterior revalorización. Las tiradas limitadas de algunos juegos y consolas, la ausencia de reediciones, si no el abandono directamente de algunos lanzamientos en el mercado occidental, convirtieron a algunos de los juegos de su catálogo en piezas de coleccionismo, muy codiciadas.

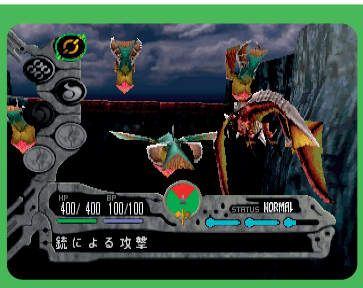
Así, casos como el de **Panzer Dragoon Saga** reflejan esta tendencia: ahora es uno de los más caros del mercado 'retro'. **Burning Rangers** también se transformó en símbolo de una última época oscura en ventas, pero luminosa en calidad. **Shining Force III** adquirió aura de obra incompleta para el público Occidental, que se lanzó a conseguir los otros dos escenarios a cualquier precio, aunque fuera en japonés. Y es que, como seguramente sabéis, el mito no nace únicamente de los triunfos; a menudo surge de las derrotas en las que uno comprende que poco se puede hacer ante un enemigo mejor armado.

Dreamcast en el horizonte

Mientras Saturn sobrevivía en su último año importante, 1998, SEGA ya estaba trabajando en su sucesora. **Dreamcast** se lanzó en Japón en noviembre de 1998. De puertas hacia dentro conocida como **Project Katana**, representaba una ruptura estratégica. Arquitectura más convencional, enfoque claro hacia el desarrollo *third party* y una apuesta pionera por el juego online, en unos tiempos en

Wachenröder (1998)

Slayers Royal (1998)



Un clásico de última hora | Si tenemos que pensar en una franquicia estrictamente 'saturnera', todos pensaremos en los **Panzer Dragoon** que iluminaron el catálogo de la consola con dos *shooters* iniciales soberbios. Pero en 1998 llegó un 'plot twist' que nadie esperaba: la conversión en RPG de la IP para mayor gloria del **Team Andromeda**. Un juego único que todavía hoy celebramos.

los que hablar de juegos online era casi ficción. Es más, muchas de las lecciones aprendidas con Saturn influyeron directamente en su diseño. SEGA comprendió la importancia de crear herramientas de desarrollo fáciles de trabajar, y afinó sus protocolos para engrasar mejor sus lanzamientos globales. Saturn fue, en cierto modo, un laboratorio doloroso en el que Dreamcast aprendió mucho. Aunque al final el resultado no distara demasiado del alcanzado por Saturn. Seguramente, incluso fue peor, porque ya en ese momento era la propia compañía la que estaba herida de muerte como *first party*. No tenía el músculo económico necesario para aguantar el impulso conseguido por la 'play' durante la década de los noventa.

1998 como cierre simbólico de Saturn

Desde una perspectiva estrictamente comercial, 1998 fue el año en el que **Saturn** dejó de competir en Occidente. La producción cesó en Estados Unidos. La distribución europea se redujo al mínimo. El catálogo internacional se congeló. Pero reducir ese instante a un acta de defunción sería incompleto y, sobre todo, una injusticia para la consola.

Saturn ya no aspiraba a dominar el mercado; aspiraba a cerrar su ciclo con coherencia. SEGA no luchaba por ganar la generación. Luchaba por terminarla con orgullo. Esa resistencia, silenciosa y localizada sobre todo en Japón, es la que hoy alimenta la fascinación que tenemos por ella. La historia suele escribirla el vencedor. Esta vez no.

Diario de un currela de SEGA

Betas, alfas, CD y muchas, muchas ROM

Raúl Montón, en el centro, en una fiesta de Super Juegos en 1994 junto a insignes periodistas.

por **Raúl Montón**

Trabajar en una empresa como SEGA suponía tener que lidiar con la prensa, que siempre estaba ávida de recibir juegos. Pero cuando no había copias finales, ¿qué les enviábamos?

Desde que existe el marketing en los videojuegos, los encargados de software, como un servidor, han necesitado de variadas herramientas para dar a conocer los siguientes lanzamientos a los amigos de la prensa especializada. Herramientas que fueron cambiando y evolucionando con el paso de los años.

¿Queréis saber cómo se trabajaba en el departamento de marketing de **SEGA España**? Os invito a un viaje por los noventa y por el caos organizado de mi oficina.

Cartuchos en preproducción

El éxito arrollador de las consolas en nuestro país en los noventa provocó que en España aparecieran revistas como setas. Todo el mundo quería tener un pedazo, aunque fuera pequeño, del pastel 'consolero', que suponía mucha pasta en publicidad. Todas las publicaciones vendían, aunque fuera modestamente, y eso, en SEGA, nos planteaba un problema sin solución (por lo menos de momento): había que distribuir los recursos que teníamos según presencia en los quioscos y ventas de las publicaciones especializadas.

Por desgracia en esa época solo contábamos con tres opciones: los cartuchos de preproducción, que eran básicamente los juegos terminados (o casi), pero sin carátula ni caja, dentro de un cartucho cerrado. Era habitual verlos también en las ferias, en especial en la época en que Proein era la distribuidora de SEGA en España (recuerdo perfectamente un **Space Harrier** escrito con rotulador en el *stand* de SEGA de un **Sonimag** a finales de los ochenta). Luego también teníamos las placas del cartucho, pero sin la carcasa, que los *third* »

Versiones beta de los dos cartuchos de Micro Machines para Game Gear. Una de marzo de 1994 y otra de febrero de 1995.

parties nos dejaban (previa firma de un documento de préstamo) y que, de cuando en cuando, pedíamos a las revistas que nos devolvieran. Finalmente, a las revistas menos importantes les mandábamos los juegos una vez que entraban a nuestro almacén, ya que no importaba que salieran más tarde en esas publicaciones los análisis o lo que quisieran hacer con ellas.

¡No rompas la patilla!

Viendo lo desbordados que estábamos en las sucursales, en **SEGA Europe** se pusieron las pilas y compraron una duplicadora, así que comenzaron a mandar dos y tres copias de ROM de la mayoría de los juegos, acompañadas de unas pequeñas placas en las que montarlas. Eso nos facilitó mucho el trabajo, pero creó un nuevo problema… ¡¡¡las delicadas patillas!!!

Resulta que sacar y poner las EPROM de las placas era una operación de alto riesgo y lo más fácil del mundo era que, sobre todo al ponerlas de vuelta en la placa, alguna de las patillas de los chips terminaran dobladas y, por tanto, inutilizadas. Y os puedo asegurar que a mi jefe europeo, **Tony Takoushi,** no le hacía mucha gracia tener que mandar duplicados extra. ¡La cantidad de chips que nos habremos cargado nosotros y la gente de las revistas!

¡A la rica copia!

Las revistas seguían creciendo y nunca teníamos chips suficientes, y a mí me molestaba mucho tener que distribuir los juegos a una u otra revista, simplemente por no tener copias (una cosa era dar exclusivas y otra muy distinta no poder

Grabador de EPROMS | La máquina de la derecha permitía clonar una EPROM original para enviar luego todos los chips del juego a la redacción de una revista. Si el cartucho tenía seis chips, el proceso debía hacerse otras tantas veces así que no era precisamente muy cómodo. Pero durante mucho tiempo, fue la única manera de hacer llegar las versiones beta, o inacabadas, de los juegos a las revistas para hacer previews e incluso reviews.

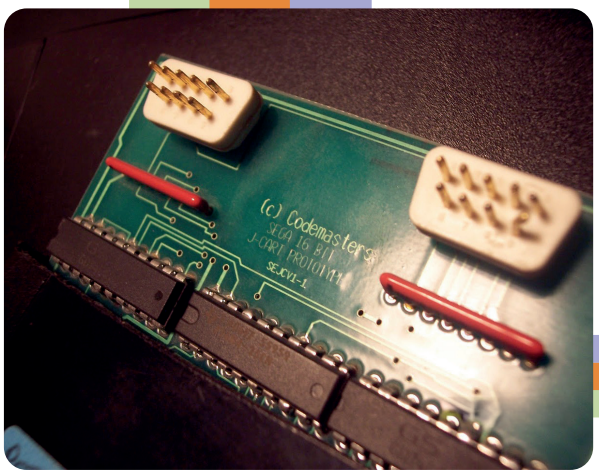
Distintos tipos de placas beta | Este mecanismo de enviar a las redacciones de las revistas placas para jugar con **EPROM** en Master System, Game Gear y Mega Drive permitía probar las últimas novedades antes de su lanzamiento. Pero el peligro llegaba cuando había que cambiar las pastillas ROM con un abrecartas, o unas tijeras: existía el riesgo de doblar alguna patilla y perder el juego.

dar el juego a todos). Entonces, mi compañero Enrique y yo pusimos a la gente del servicio técnico a investigar. La idea era poder copiar nosotros mismos los juegos y solucionar así el problema.

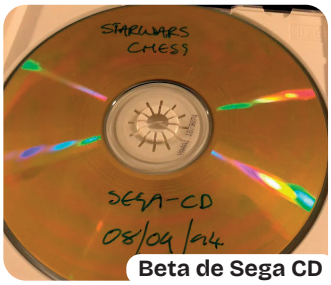
Invertimos una cantidad considerable de pasta en mi garito de trabajo (la cueva de Raúl para los amigos de ventas) y montamos un sistema bastante efectivo: instalamos una máquina grabadora-copiadora de EPROM conectada a un PC, desde el que mandábamos los juegos, y con un electro-imán del tamaño de un VHS que servía para borrar las ROM (y de paso las cintas de vídeo antes de regrabarlas).

Esto solucionó de un zarpazo el problema de las copias insuficientes y, además, nos permitía regrabar los chips a los que se les

Cartuchos beta para Mega Drive y 32X que se enviaron a las redacciones de Hobby Press y Super Juegos.



Codemasters siempre fue por libre construyendo sus propios cartuchos. Esta beta es una de las más raras de la época porque incluía dos puertos para gamepads. Así era posible jugar cuatro a la vez.



Beta de Sega CD

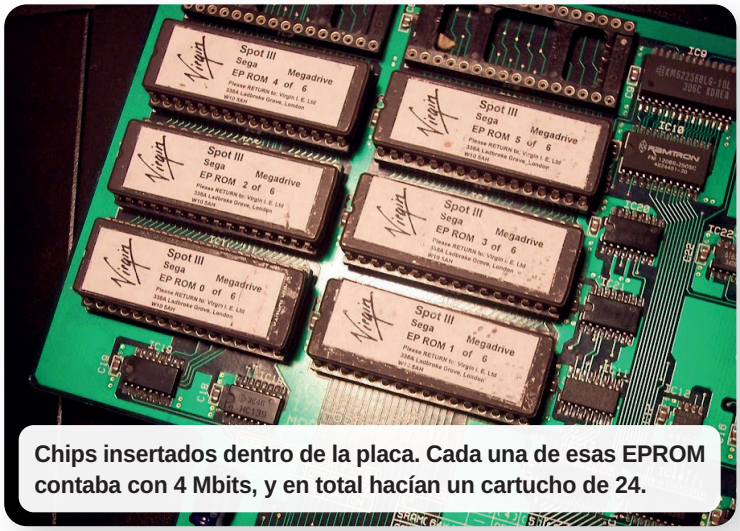
rompía la patilla. ¡¡¡ROM por un tubo (literal), para el niño y la niña!!!

Llega Internet (o algo parecido)

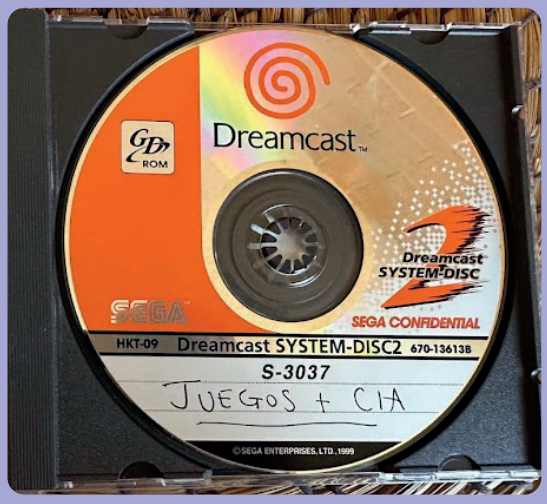
Antes de que conectarse a Internet fuera el día a día de las empresas de todo el globo, algunas compañías ya lo hacían vía módem entre sí. Primero se interconectaron todas las oficinas y departamentos de SEGA en el mundo vía **FidoNet**, algo así como un email sin Internet, por el que mandábamos memorandos y archivos, pero con un módem. En nuestras oficinas mejoró muchísimo la productividad, y permitió entre otras cosas que los departamentos de marketing de los distintos países trabajáramos más unificados, y que desde **SEGA Europe** nos mandaran directamente los archivos para grabar en las ROM, sin tener que esperar al mensajero.

Además, **SEGA Europe** terminó poniendo en marcha una BBS privada, a la que podíamos acceder libremente y descargar los juegos que quisiéramos, lo cual nos abrió un mundo de posibilidades, ya que ahí estaban almacenados todos los posibles lanzamientos de SEGA, de todas las regiones. Algo maravilloso si parte de tu trabajo es evaluar juegos para recomendar las unidades que se mandarían después fabricar para España, como era mi caso.

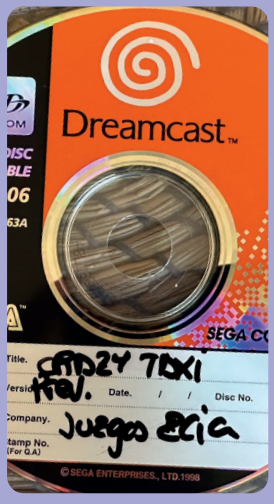
Este flujo incesante de juegos también hacía que los chips fueran reciclados continuamente, lo que hizo que

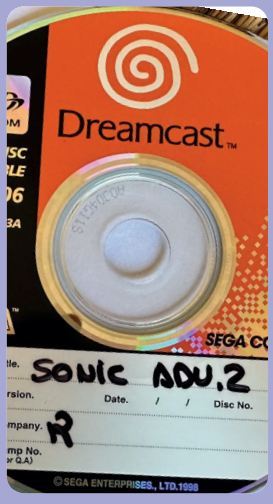


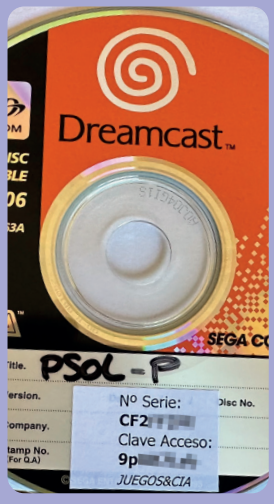
Chips insertados dentro de la placa. Cada una de esas EPROM contaba con 4 Mbits, y en total hacían un cartucho de 24.

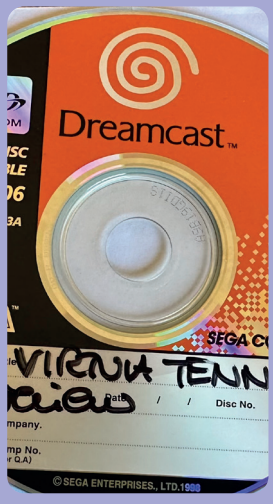


GD-ROM para Dreamcast | En los tiempos de Dreamcast, **SEGA** enviaba a las redacciones todo tipo de versiones beta con los juegos, incluso producto ya finalizado, que solo podían jugarse con un disco del sistema especial. Tenéis como ejemplo el de la revista **Juegos & Cía**. que podéis ver sobre estas líneas: primero se metía ese disco en la consola y cuando lo indicaba en pantalla, lo cambiábamos por una de las muchas betas como las de las fotos que tenéis debajo. En esos discos siempre aparecía información de fecha, versión y tipo de beta, si de **(R)eview** o **(Prev)iew**.









se perdieran algunas betas valiosas durante años. Muchas continúan perdidas.

CD y GD-ROM, la última frontera

En los últimos tiempos de la compañía se fue abandonando el formato cartucho (salvo para la **SEGA Pico**) y la necesidad de grabar chips disminuyó drásticamente. Con el Mega CD ya habíamos comenzado a copiar algún juego y finalmente, desde la central europea comenzaron a implementar la política de las copias que se mandaban en gran cantidad a las sucursales, además de las betas que siempre se copiaban antes de mandar a las revistas. Hoy en día te mandan un código de Steam para review y listos. **Dreamcast**, por su parte (aunque yo ya no estaba) enviaba betas que solo podían arrancarse con un disco especial del que disponía a cada redacción.

Al final el objetivo era que la prensa, de alguna forma, pudiera jugar con un título antes de ponerse a la venta. Y para ello teníamos que recurrir a las máquinas y herramientas más extrañas.

AJUSTE DE CUENTAS

La parodia de verdad fue el propio análisis

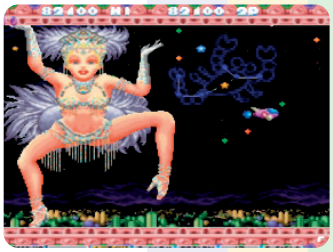
Un matamarcianos de Konami que lleve el nombre de Parodius ya tiene, per se, una nota de 80. Y a partir de ahí solo hay que sumar puntos por lo que sea. Da igual.

por **José Luis Sanz**

PLAYSTATION

Ya lo he contado en otras ocasiones que cuando creamos la revista **Última Generación** quisimos devolver las puntuaciones a su lugar: al de las viejas notas de EGB. Y eso suponía reducir considerablemente las cantidades que se servían en otras revistas de la época. Seguramente fue una decisión bienintencionada que acabó como el 'Rosario de la Aurora' una vez visto lo que he visto. Que no es otra cosa que este análisis realizado por el **joven Skywalker** (alias yo) que haría retorcerse de dolor al lector más impenitente.

El caso es que en la revista nos lanzamos a comentar todo lo que llegaba por el mercado de importación a España para PlayStation y Saturn, antes de su llegada oficial. Y uno de esos juegos fue, ni más ni menos, **Ultimate Parodius Deluxe Pack**, una recopilación de dos clásicos de **Konami** como fueron **Parodius Da!** y **Gokujo Paro-**



dius, ambos en su versión arcade. Dos auténticas maravillas de una saga que antes ya nos había deslumbrado en NES y SNES y más tarde lo seguiría haciendo en recopilaciones antológicas como la de PSP. Así que no, estos juegos no eran 'unos piernas', sino unos clásicos a los que teníamos que adorar. Pero parece ser que el 'gafapastismo' reciclado en el que vivía me hizo no valorar lo que suponía esta recopilación y, ni corto ni perezoso, le calcé un 7,2 (un 72).

Y eso que en el texto original me deshago en halagos y parabienes para definir a los títulos de esta saga, pero por unos 'simples' parones por culpa del CD, le pego un tantarantán que lo dejo temblando. ¡Vergüenza debería darme! Así que nunca es tarde para rectificar a un clásico como merece, que es tratándole de vuesa merced. **Parodius** es siempre eso, un sobresaliente allá dónde esté.

Análisis original publicado en el número 4 de la revista ÚLTIMA Generación (junio de 1995).

AHORA LO VES

Clásico plataformas con muchas bolas

Neo Geo fue de las consolas más deseadas de los 90 pero este juego no llegó hasta el año 2000 y a la versión MVS. En los hogares tuvimos que esperar algo más de tiempo.

por **José Luis Sanz**

NEO GEO MVS

Cuando a principios de siglo la industria ya estaba decantada hacia las 3D y las máquinas cada vez más potentes, apareció por el horizonte un estudio que decidió alimentar la versión **MVS** de **Neo Geo** con un juego arcade. Y es que estamos ante uno de esos nombres que son desconocidos para una gran mayoría que, en aquel temprano 2000, vivían deslumbrados con la 'play'. Su nombre es **Nightmare in the Dark** y se trata de un lanzamiento que prácticamente se ha convertido en el mejor homenaje que existe de **Snow Bros** y que, encima, nunca tuvo una versión oficial para **Neo Geo AES** o **Neo Geo CD**. Fue la comunidad la que, con el tiempo, trabajó para que pudiéramos disfrutarlo en máquinas domésticas.

Un heredero espiritual y... algo más

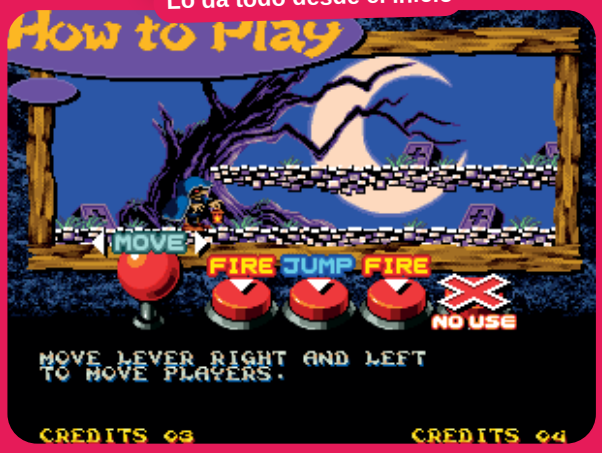
Este milagro fue desarrollado por la japonesa **AM Factory** y se integró de maravilla dentro del catálogo de **Neo Geo** justo cuando SNK pasaba por uno de sus momentos financieros más delicados. Tened en cuenta que apenas un año más tarde,

en 2001, la empresa se declararía en bancarrota por lo que, de alguna manera, este juego supone el fin de una era marcada por el 2D.

Pero **Nightmare in the Dark** es, sobre todo, un clásico instantáneo que labró buena parte de su discreta reputación gracias a otra leyenda, también muy conocida, como fue la de **Snow Bros**. Resulta obvio que la mecánica principal —disparar a los enemigos, transformarlos en enormes bolas y utilizarlas como proyectiles— bebe directamente del éxito de **Toaplan**, pero bien es cierto que por el camino se añadieron otros extras que le confieren cierta profundidad. Poco se ha escrito sobre este estudio porque apenas hay noticias de ellos, más allá de los créditos de este juego. No se trata de una desarrolladora con el historial de gigantes como **Capcom** o la propia **SNK**, pero precisamente por ello resulta relevante ensalzar su aportación, ya que apostó por un producto de factura clásica, centrado en el diseño y una producción técnica medida a las particularidades de **Neo Geo**, justo en un instante en el que el mercado miraba hacia otro lado.

Aunque en realidad muchos de sus integrantes no alcanzaron notoriedad mediática, su experiencia previa en proyectos 2D fue clave para conseguir la bella factura técnica que alcanzó este **Nightmare in the Dark** y que, por encima de todo, cuenta »

Lo da todo desde el inicio



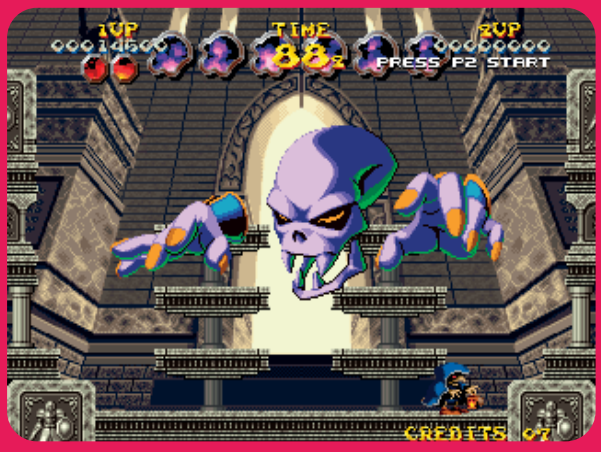
1 Nuestro personaje solo puede moverse a izquierda y derecha, saltar y disparar fuego.

2 Ve a lo alto, convierte a un enemigo en bola de fuego y lánzala contra los demás.

3 La dificultad nos va enviando enemigos cada vez más complicados. Y todos mueren con fuego.

4 Los escenarios van cambiando con cada fase y tienen un diseño maravillosamente arcade.

5 Los enemigos finales sueltan montones de recompensas. Elige bien cuáles quieres coger...



6 El gran enemigo nos espera cuando completemos el sexto mundo. Hay 60 pantallas en total.

con una curva de dificultad especialmente medida para el ámbito arcade.

Un juego que pegaría en Halloween

En este cartucho tomamos el papel de una especie de mago que lanza proyectiles de fuego. Al tocar a los enemigos provocará que ardan pero solo tras muchos impactos, estos se convertirán en enormes bolas llameantes que será posible lanzar por la pantalla para arrasar al resto de bestias. Al final, cuando hemos limpiado todo, recibiremos algún que otro extra con forma de joyas, recompensas y, sobre todo, puntuación. Y sí, al llegar al final de cada *stage* nos las veremos con un enorme enemigo final.

No penséis que tiene más, aunque bien es cierto que no necesita menos porque si jugáis con él en un mueble arcade vais a recordar lo divertido que era correr por la pantalla para alcanzar el máximo *score*. Algo que en aquellos tiempos era un tradición coin-op japonesa muy, muy arraigada.

Hoy, este **Nightmare in the Dark** se ha convertido en una pequeña joya para coleccionistas de **Neo Geo MVS**, una 'rara avis' por su llegada tardía al catálogo de la plataforma y que es reconocido por muchos como uno de los grandes títulos de siempre. Probadlo.

Sólo para adictos

Suscríbete online ahora

¡NO TE LA PIERDAS!

Hecho con Pixels Editorial S.L.

tienda.hechoconpixels.com

De Radar Scope a Donkey Kong

Shigeru Miyamoto, el hombre que salvó Nintendo

Kayla Oaddams

Dicen que salvó a la compañía. Que saltar de Radar Scope a Donkey Kong fue el milagro con el que Miyamoto evita miles de despidos y quizá incluso la desaparición de Nintendo.

por **Juan C. García**

A finales de los 70, **Nintendo** vive una crisis de resultados (y de identidad, por qué no). La compañía japonesa transitaba desde la manufactura de barajas de cartas a la fabricación de juguetes. Es **Hiroshi Yamauchi** quién decide apostar por el entretenimiento, y **Gunpei Yokoi** quien le proporciona los primeros éxitos. Pero sobre todo es el salto a los juguetes electrónicos lo que realmente va a impulsar el crecimiento de la Gran N. Estos juguetes actúan de puente hasta los videojuegos que en aquel momento se materializan en dos máquinas recreativas (*arcade cabinets*, que me gusta cómo suena en inglés): **Sheriff** y **Radar Scope**.

Es por aquella época, cuando **Miyamoto** comienza a trabajar en Nintendo. Recién graduado en Diseño Industrial por el **Kanazawa College of Industrial Arts** en 1977, aterriza en la compañía como aprendiz/diseñador gracias a la mediación de su padre, un profesor de inglés de los suburbios de Kioto, que había concertado una entrevista con el entonces presidente de Nintendo, Hiroshi Yamauchi. Aunque en ese momento no pasara por su cabeza, Miyamoto va a formar parte de una nueva generación de jóvenes creativos que transformará el rumbo de la compañía.

Uno de sus primeros cometidos es colaborar en el desarrollo gráfico de la máquina arcade Sheriff, lanzada en 1979. Sheriff no fue la primera incursión de Nintendo en este universo. En realidad se estrena en 1973 con **Laser Clay Shooting**,

La recreativa de Sheriff supuso el estreno de Miyamoto en Nintendo. A pesar de la simpleza, ¡tenía su toque!

una simulación de tiro en la que los jugadores disparan sus rifles láser a objetivos en movimiento producidos por un retroproyector. El sistema de disparo **Laser Clay** fue rediseñado en 1974 y pasó a llamarse Mini Laser Clay. Consistía en dos campos de tiro en los que hasta cuatro jugadores podían disparar simultáneamente. Sin duda está detrás de muchos de los futuros videojuegos de Nintendo, incluidos **Duck Hunt** y accesorios como el **Super Scope**.

Volvamos a Sheriff. Mientras Miyamoto se forma como diseñador, sus primeros pinitos resultan visibles en el concepto visual del juego. No lo discutiremos: es todo muy simple. Pero aún así su contribución aporta carácter y personalidad a cada sprite. Sheriff intentaba seducir al mercado americano, donde **Nintendo** buscaba hacer un hueco a la marca. Creado por **Genyo Takeda**, que en 1975 había firmado el primer juego arcade de Nintendo: EVR Race, en Sheriff controlamos al Sr. Jack, que debe defender la ciudad contra una banda de bandidos y rescatar a Betty, que ha sido capturada. Tiene un doble control peculiar, con un joystick para manejar al personaje y un dial que apunta y dispara, cada uno en ocho direcciones distintas, lo que permite a Jack caminar en una dirección mientras dispara en otra. Los bandidos recorren el borde exterior y desde allí disparan a nuestro sheriff, pero a veces entran en la zona central. Entonces hay que esquivarlos, y a sus balas también, y contraatacar. Simple pero adictivo, resultó un éxito comercial en Japón donde se coló entre los diez juegos arcade más taquilleros de 1979. Incluso dejó su propio legado en títulos como **WarioWare**, donde se incluyó como minijuego (El Sheriff de Wario) con Wario en el papel de sheriff.

Sheriff (1979)

Radar Scope, fusión de *shooters* clásicos

Tomado ya cierto impulso, Nintendo decide apostar más fuerte: quieren hacer el mejor matamarcianos del momento y la (sobre el terreno) genial idea es fusionar los iconos de la época, **Galaxian y Space Invaders**. El trabajo recae en **Nintendo R&D2**, el departamento de I+D que se había centrado en el desarrollo de una serie de máquinas electrónicas tipo **Pong** bajo el nombre de **Color TV-Game**. Y se cuenta con gente

que más tarde ocuparía algunos de los puestos más relevantes de la compañía: lo dirige **Masayuki Uemura**, con el compositor **Hirokazu Tanaka** a los mandos del sonido… y **Shigeru Miyamoto**, aunque esto es algo en lo que no todos los historiadores de la época coinciden. Según algunas fuentes, se encarga del arte para el diseño de la máquina arcade así como de los elementos visuales. Otros apuestan por una participación más profunda en el proyecto. En lo que sí coinciden es en que la cosa acaba en un desastre comercial que a punto está de llevar a la bancarrota a Nintendo, al menos a la filial americana que realmente no acababa de establecerse.

La singularidad de **Radar Scope** estaba en su perspectiva, una vista forzada que juega a dar una sensación 3D para romper con la fórmula visual de **Space Invaders**. También resulta peculiar la "nave" protagonista, una estación de radar –denominada Sonic Spaceport– que se desplaza de lado a lado a toda velocidad lanzando cañonazos láser. Las naves enemigas –los Gamma Raiders– van despeñándose desde las nubes en distintas formaciones, y solo cuando llegan a un punto son alcanzables por nuestro fuego.

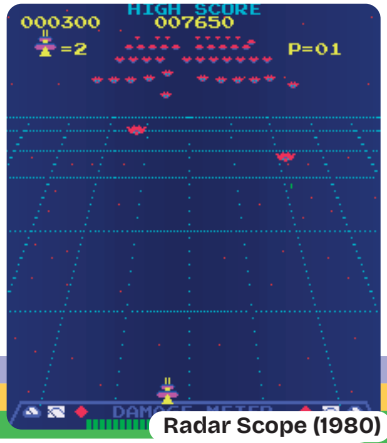
Radar Scope fusiona los clásicos matamarcianos de la época, pero acaba aterrizando tarde en los EEUU.

Inesperada gran torta y máxima resiliencia

Las ventas de Radar Scope fueron sostenibles en Japón, pero la idea de **Minoru Arakawa** –fundador y presidente de Nintendo USA– era llevárselo a Estados Unidos para convertirlo en el gran juego arcade que pondría a Nintendo of America en el mapa, como **Space Invaders** había hecho magistralmente con **Taito**.

Sin embargo, cuando las máquinas llegan allí (con retraso sobre lo planificado) se encuentran con un doble obstáculo: primero, la irrupción fulgurante de **Pac-Man,** que arrasa en todos los salones de la época; y segundo, los matamarcianos empezaban a mostrar síntomas de hastío. Si Space Invaders y Galaxian ya no levantaban tantas pasiones, imaginad una versión a la que todo el mundo achacaba de falta de "alma"…

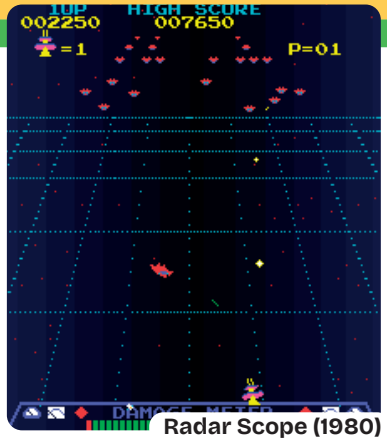
El resultado, 2.000 máquinas de **Radar Scope** "criando" polvo en los almacenes de Nintendo América, y el bueno de Arakawa entrando en »



Radar Scope (1980)

pánico. La solución hubo que buscarla en la casa madre, así que Minoru le pidió ayuda a Yamauchi, que era además su suegro. El presidente de Nintendo estaba dispuesto a hacer un último esfuerzo, pero no a cualquier precio. En lugar de tirar por el desagüe las máquinas, tuvo un "darse cuenta": por qué no transformarlas en otro juego. Y sabiendo que el equipo más prestigioso estaba enfrascado en el prototipo de algo que después se llamó Famicom, decidió abrir una nueva vía: Miyamoto. Pero Shigeru no se iba a conformar con un lavado de cara.

Cuando se supo que el responsable de redimir la afrenta de Radar Scope iba a ser un diseñador joven y aún inexperto, Arakawa volvió a entrar en pánico (y van dos en esta historia). Y no le faltaba razón, porque los americanos seguían pensando que Radar Scope tenía posibilidades, y sin embargo Miyamoto quería dar un giro dramático de los acontecimientos y crear un juego completamente nuevo. Por fortuna, contaba con la ayuda de Gunpei Yokoi, otro apasionado por la originalidad y legendario veterano de la industria, creador del cielo y la tierra… digo de **Game&Watch** y posteriormente **Game Boy**, que terminó haciéndose íntimo de Shigeru (incluso fue testigo en su boda).



Radar Scope (1980)

Dejad que los genios se expresen

Lo que Miyamoto plantea es poner patas arriba Radar Scope, "rellenando" la estructura de la placa base con una nueva historia. Adiós disparos, adiós invasiones, adiós naves, hola a un juego de plataformas en el que un peculiar héroe debe escalar un entramado de vigas para rescatar a una damisela, su amada, secuestrada por un mono gigante que no deja de lanzarle barriles. Sonaba un poco a película del gordo y el flaco, pero ahí estaría el germen de uno de los mayores éxitos de la historia de los videojuegos.

El héroe de esa historia

Esta imagen pertenece al Museo Nintendo, inaugurado en 2024 en la prefectura de Kioto, y es uno de los proyectos en los que Shigeru Miyamoto ha tenido un papel esencial.

Miyamoto reconoció que, además de Popeye, la película de King Kong de 1933 y la historia de 'La Bella y la Bestia' fueron grandes influencias en el nacimiento de Donkey Kong.

debería haber sido **Popeye**, que en uno de los episodios de la serie de TV rescata a Olivia en una obra en construcción, y del que Shigeru era un gran fan. Pero como finalmente no se consiguió la licencia, Miyamoto no tuvo otra que inventarse a sus propios personajes.

En esta peculiar adaptación de las tiras de Elzie Crisler Segar, Popeye sería **Jumpman**, un fontanero (antes carpintero) de peto rojo, bigotudo y narizón; **Olivia** pasaría a llamarse Lady, y después **Pauline**; y **Brutus** se convertía en **Donkey Kong**. Hay varias leyendas sobre el origen del nombre. Una señala que la idea de Miyamoto era que su gran simio fuera un 'mono estúpido', aunque realmente donkey se refiera a burro y Kong no sea el genérico de mono. Pero bueno, donkey también tiene la acepción de 'idiota', así que...

Miyamoto tiró de la practicidad de objetivos y dificultad creciente de Pac-Man, diseñando un mundo de plataformas y obstáculos móviles donde el héroe no vuela ni dispara, sino que simplemente salta. Además, aplicó su ingenio a la creación de los personajes, a los que economizando al máximo cada sprite dotó de personalidad y señas únicas, más por la cualidad técnica que por la diferenciación en el diseño. Todo quedaba supeditado a las capacidades del chip Zilog Z80 instalado en Radar Scope. Contaba únicamente con una cuadrícula de 16x16 píxeles para crear al personaje de Jumpman, y darle suficiente variedad de movimientos con unas animaciones reconocibles. El mostacho evitaba diseñar la boca; la nariz y la cabeza le otorgaban rasgos humanos; y la gorra ahorraba la animación del pelo. Su peto »

Shigeru Miyamoto en 1989

colorido contrastaba con el fondo negro de la acción. Todo correcto.

60.000 recreativas, 200 millones de $

Cuando Donkey Kong llegó a Nintendo América, no fue recibido con los brazos abiertos. Solo se llevó a cabo el proceso de conversión en dos de las recreativas disponibles, en las que además colocaron una pegatina en los laterales con el nombre “Mario”, por el gran parecido de Jumpman con el malhumorado casero de Nintendo América, **Mario Segale**. Las máquinas se instalaron a modo de prueba en dos bares de Seattle y las primeras recaudaciones mostraron rápidamente su potencial.

Donkey Kong se convertía en el juego más taquillero de los años 1981 y 1982, con una base de 60.000 recreativas que superaron los 200 millones de dólares de beneficio. Arakawa invertirá en adquirir unos terrenos en Redmond, no muy lejos de las oficinas de Microsoft, donde instalará la sede de Nintendo América. Pero todo eso era lo de menos. La imaginación de Miyamoto, uno de sus poderosos talentos, había desatascado un momento chungo en la historia de Nintendo. Donkey Kong tenía narrativa, profundidad y una estética visual que marcaba un punto de inflexión en la forma de desarrollar videojuegos. Nintendo deposita a partir de ese momento la confianza en diseñadores y artistas para encabezar su proyecto de futuro.

Las capacidades gráficas de la placa original en Radar Scope limitaron el diseño final de los personajes de Donkey.

Miyamoto en una entrevista de 1989

Lo volvió a repetir con Zelda, con Pokémon y con todos los juegos que vieron la luz de Mario, fuera cual fuera su temática. “Simplemente me divierto y eso es lo que me mueve”, declaró el genio en una reciente entrevista con **The New York Times.**

E.T.

E.T. THE VIDEO GAME.
ONLY FROM ATARI.®

COMING HOME SOON.

SUELTA LA GALLINA

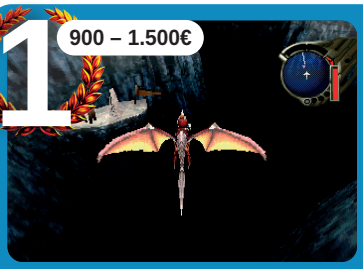
Los juegos más caros y buscados de Saturn

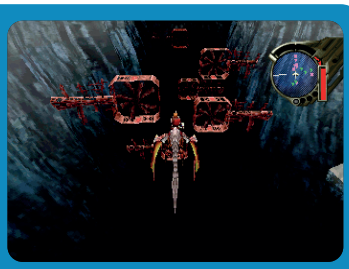
Como afirmamos en la cubierta de la Edición Coleccionista, Saturn es esa consola que salió "rana" pero con el tiempo se ha convertido en una de las más, y mejor, recordadas de SEGA.

por **José Luis Sanz**

Y prueba de esa transformación que ha sufrido **Saturn** desde su lanzamiento a finales de 1994 hasta ahora es que la cotización de sus juegos no para de subir. A medida que pasan los meses algunos van escalando muchas posiciones dentro de la clasificación de los más caros, con algún que otro lanzamiento más desatacado que los demás. Como siempre os decimos en esta sección, que comenzamos a hacer hace un par de números, los juegos y las cantidades pueden cambiar, no son fijas, sino que ofrecen una horquilla más o menos fiable de lo que cuesta cada uno de estos lanzamientos. Sabéis perfectamente que estas valoraciones son muy volátiles y pueden cambiar rápidamente por noticias, o porque un youtuber o influencer de postín decide poner su foco en esta máquina. Así que tratad esta información como algo puntual, una referencia que tiene vigor hoy, aquí y ahora, sin mayores pretensiones que las de apuntalar una escala a la que atenernos sobre algunos de los juegos más buscados de **Saturn**. Y sí, lo de **Panzer Dragoon Saga** no debería sorprender a nadie.

1

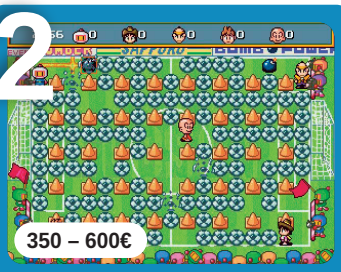




900 – 1.500€

Panzer Dragoon Saga (1998) | Si los anteriores **Panzer Dragoon** de Saturn son de los *must have* de esta consola, la irrupción a última hora de este **Panzer Dragoon Saga** lo cambió todo. Un RPG exclusivo desarrollado por **Team Andromeda** que dejó atrás los disparos y los raíles para ofrecer combates más "roleros" en tiempo real. Su valor hay que tomarlo por la parte de que tuvo una tirada limitada en Occidente así que... hay tortas por hacerse con él.

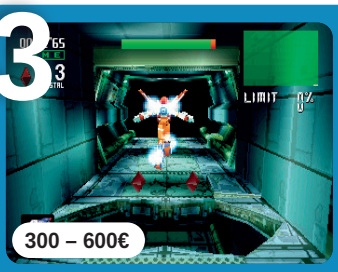
2



350 – 600€

Saturn Bomberman (1997) | Un **Bomberman** siempre es divertido, y más este que deja jugar a 10 amigos a la vez. Insuperable.

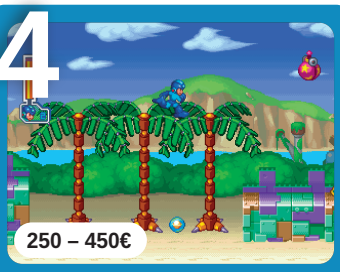
3



300 – 600€

Burning Rangers (1998) | Acción a lo grande del **Sonic Team** donde manejamos a un equipo de rescate espacial. De los mejores en Saturn.

4



250 – 450€

Mega Man 8 (1997) | Entrega sorprendente en Saturn, que era mejor que en PlayStation, con jefes exclusivos, intros digitalizadas y voces.

5

250 – 450€

Radiant Silvergun (1998) | Matamarcianos de **Treasure** que fue una revolución en el género. Es codiciado por escaso en Occidente.

6

250 – 400€

Guardian Heroes (1996) | *Beat 'em up* también de **Treasure** que mezcló acción y elementos RPG. Una maravilla disponible en Saturn.

7

250 – 400€

Shining Force III (1997) | RPG táctico por turnos, desarrollado por Camelot, que se quedó solo en este juego cuando iban a ser tres.

8

250 – 400€

The House of the Dead (1998) | Conversión del arcade que tuvo un enorme éxito y que a pesar de ser inferior, es muy recordado.

9

200 – 350€

Enemy Zero (1996) | Aventura de **Kenji Eno** que mezclaba exploración con enemigos invisibles que debías detectar a través del sonido.

10

150 – 300€

Street Fighter Zero 3 (1999) | El valor de esta conversión está en que era prácticamente idéntica al arcade original de Capcom.

Fotos e imágenes cedidas por Howard S. Warshaw.

Howard Scott Warshaw, leyenda total

"Le dije a Spielberg: tú nos estás preparando para el primer contacto"

No hay programador que más haya sufrido más que Howard Scott Warshaw: un genio que imaginó algunos de los juegos más importantes de los primeros años de la industria.

por **José L. Molina**

Suelen conocerle por sus iniciales, HSW, y su carrera quedó íntimamente ligada a los primeros años de la industria. Trabajó en **Atari** cuando había que hacerlo y pone de acuerdo a todos los que han trabajado junto a él: fue uno de los perfiles más brillantes y creativos y, en apenas unos años, firmó éxitos memorables e incontestables para 2600 como **Yars' Revenge** y **Raiders of the Lost Ark**, poniendo sobre la mesa y haciendo evidente que el videojuego podía ser algo más que simples píxeles: diseño, narrativa e imaginación, eso sí, encorsetados por las enormes limitaciones técnicas. Pero aunque su nombre quedó asociado con el cartucho de **E.T. el Extraterrestre**, su trayectoria va mucho más allá de su fracaso y de que muchos lo sigan considerando el peor juego de la historia: Warshaw, y nadie puede contestarle en este punto, fue pionero en creatividad e ideas nuevas y, tras

dejar la industria, reinventó su vida como terapeuta y conferenciante, convirtiéndose en un ejemplo de resiliencia y talento.

Howard, antes de Atari trabajabas en HP como ingeniero de sistemas, un mundo totalmente distinto. ¿Qué te hizo dar el salto a Atari, que por entonces seguía siendo una empresa pequeña e inestable? ¿Fue una oportunidad única en la vida o simplemente una corazonada de que ese pudiera ser tu futuro profesional?

Fue totalmente una corazonada. En **Hewlett-Packard** estaba muy incómodo. En la universidad descubrí los ordenadores y eso despertó en mí una pasión y un interés como nada antes lo había hecho. ¡Fue un despertar increíble! Pero cuando llegué a HP toda esa pasión y emoción que había sentido desapareció, y yo estaba desesperado por recuperarla. Me sentía muy decepcionado y aburrido allí.

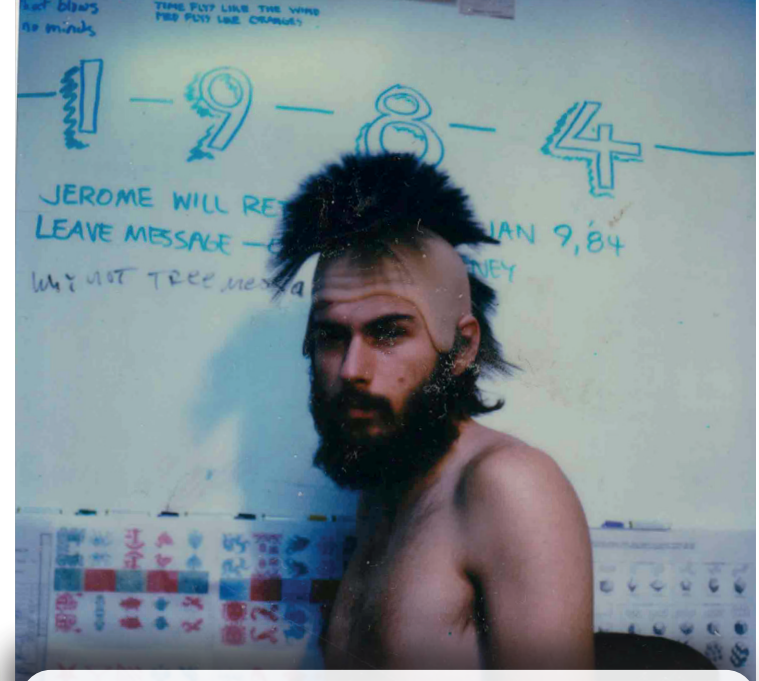
Entonces un amigo me dijo que su esposa trabajaba en un sitio donde todo el mundo estaba tan chiflado como yo en HP. Ese lugar era **Atari**. Conseguí unas entrevistas allí, y después de ver aquel lugar y conocer a esa gente, supe, muy dentro de mí, que era el lugar en el que tenía que estar. Así que cuando me rechazaron (que lo hicieron al principio), insistí con todas mis fuerzas y no me rendí hasta que conseguí la oportunidad de presentarme en **Atari** y demostrar lo que valía. Fue el mejor trato que he hecho en mi vida y uno de los movimientos más importantes de toda mi carrera.

Entraste en Atari justo cuando todo estaba despegando, en medio de la incertidumbre pero también de una energía creativa salvaje. ¿Cómo fue esa transición? ¿Sentías que estabas ayudando a construir algo revolucionario o simplemente estabas disfrutando del momento?

Llegar a Atari fue como llegar a casa por primera vez en mi vida. Sabía que estaba en el lugar correcto y en el momento justo. Pero pronto me di cuenta de que no se trataba solo de estar en un sitio genial para mí, sino de participar en la creación y lanzamiento de un medio completamente nuevo: la televisión interactiva. La idea de ser una pieza clave en el nacimiento de una nueva forma de entretenimiento era increíble- »

Howard Scott junto a Steven Spielberg en un momento en el que el director de E.T. El Extraterrestre visitó las oficinas de Atari... quizá para ver cómo había quedado el juego...

mente emocionante para mí. También daba un poco de miedo, porque no estaba seguro de estar a la altura. Pero no tenía ninguna duda de que iba a darlo todo para conseguirlo y dejar una huella importante en este nuevo terreno creativo.



El ambiente en Atari durante los primeros años 80 fue tan loco que las formas se perdían en favor de la creatividad.

Hablemos de **Yars' Revenge**. Honestamente pienso que es una obra maestra y mi favorito de Atari 2600. Empezó como un port de **Star Castle**, pero acabó siendo algo distinto. ¿Cómo se produjo ese cambio? ¿Hubo un punto en el que decidiste modificar el rumbo conscientemente o fue una evolución natural?

De todos mis juegos, **Yars' Revenge** es mi favorito. Es mi criatura. Nació en rebeldía, se estancó, y finalmente salió adelante de forma gloriosa. Mi objetivo con **Yars' Revenge** no era solo hacer un videojuego, quería destacar y consolidarme como creador dentro de la industria. Tuve que suplicar para entrar en Atari. Acepté hacerlo en período de prueba y con una gran bajada de sueldo… ¡y lo hice encantado! Mi primera tarea fue portar el arcade **Star Castle** para la VCS. Después de un par de días fui a mi jefe y le dije: "No puedo hacer esto, creo que va a salir mal. Y no quiero que mi primer juego sea un fracaso". Fui con un diseño alternativo preparado, se lo presenté y me dio luz verde para seguirlo.

Tras un par de meses trabajando llegué a una versión muy parecida a la que había planeado... y no era buena. Tenía algunos gráficos interesantes pero la jugabilidad era torpe y el control incómodo. No sabía qué hacer, así que entré en pánico. Luego me calmé, pedí consejos a compañeros, lo pensé con calma e hice cambios fundamentales en la arquitectura y en la estructura del juego. De repente, ¡el juego cobró vida! Ahora sí entusiasmaba a todo el mundo.

A partir de ahí empecé a centrarme en explorar enfoques diferentes y formas innovadoras de presentar un videojuego. Una de las cosas que más me enorgullecen de **Yars** es la cantidad de "primeras veces" que trajo a la industria: la primera explosión a pantalla completa, la primera pantalla de puntuación separada, la primera pausa en un juego de la VCS, el primer videojuego con historia de fondo y el primer juego con un producto complementario (el cómic que contaba la historia que yo había escrito).

La razón por la que **Yars' Revenge** es tan especial para mí es que no solo es un buen juego, también fue una aportación real a la industria, que era justo lo que quería lograr.

Después llegó **Raiders of the Lost Ark**. Hacer un juego basado en una película de Spielberg debió de suponer una presión enorme. ¿Cómo lo afrontaste? ¿Fue más emocionante que inti-

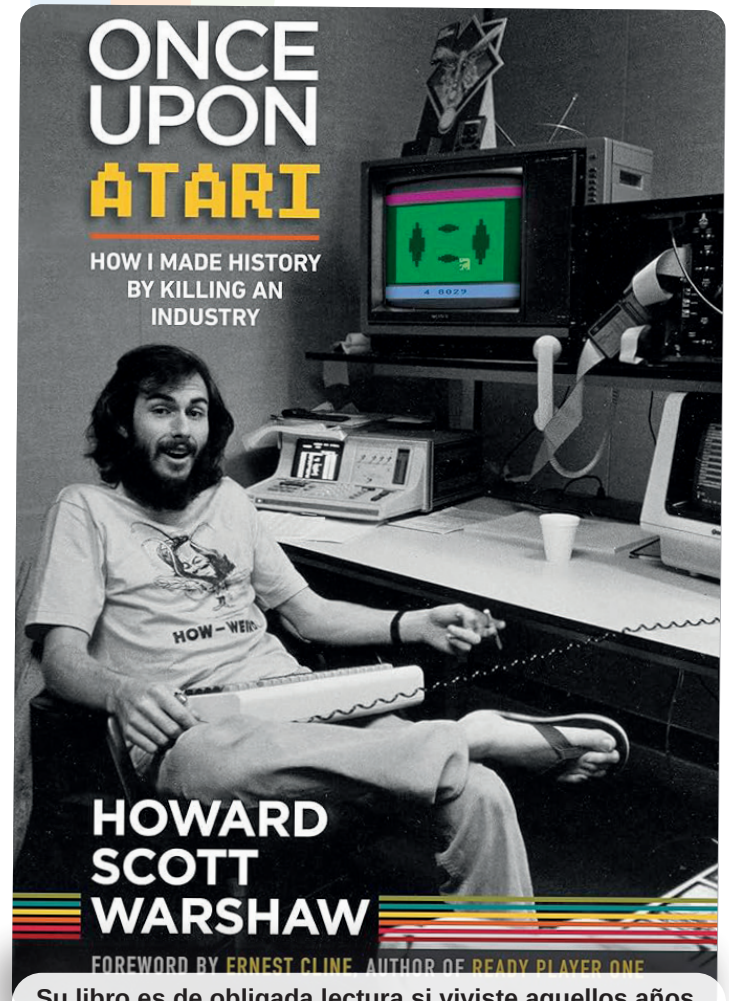
midante? ¿Esa experiencia te dio la confianza para asumir **E.T.** más tarde?

Tras el éxito de **Yars' Revenge** sentí una presión enorme para que mi siguiente juego estuviera a la altura. Y en medio de todo eso me encontré con la primera conversión de película a videojuego: **Raiders of the Lost Ark**. Para conseguirlo, primero tuve que pasar una entrevista con **Steven Spielberg**. El día que viajé a Los Ángeles para esa entrevista fue uno de los más memorables de mi vida. Lo cuento con detalle en mi libro **Once Upon Atari: How I made history by killing an industry**.

La versión corta es que durante la entrevista le expliqué a Spielberg mi teoría de que en realidad él es un extraterrestre que nos está preparando para el primer contacto. Creo que eso fue lo que me dio la oportunidad de hacer el juego.

Siempre que creo, mi objetivo es romper algún tipo de barrera importante. Cuando llegó el momento de hacer **Raiders of the Lost Ark**, sabía que tenía que crear la mayor aventura posible en la VCS: la más grande, diversa, divertida y salvaje. El juego original de aventuras definió un género. Si iba a hacer un "segundo", no podía limitarme a repetirlo: tenía que aportar algo. Y eso fue lo que hice.

¿Funcionó? Fue mi segundo juego consecutivo en vender más de un millón de copias, así que sí. Creo que logré casi todos mis objetivos. Y, como dices, me dio la sensación de haberme consolidado como creador en **Atari**, lo cual fue una suerte, porque justo cuando estaba terminando **Raiders**, el increíble reto de **E.T**. aterrizó directamente encima de mi mesa.



Su libro es de obligada lectura si viviste aquellos años. Nosotros recomendamos comprar la edición en inglés.

Y luego llegó E.T., ¿el juego más infame de la historia del videojuego? A pesar de la reacción negativa dejó una huella enorme. ¿Qué te hizo aceptar un plazo tan imposible? ¿Fue el reto, el prestigio de la licencia con Spielberg u otra cosa?

¡Buena pregunta! Hubo varios factores, pero el más importante fue que necesitaba un reto. La combinación de mis éxitos recientes y mis inseguridades me llevó a un punto en el que necesitaba una reafirmación total, clara y definitiva de mis capacidades. Hacer un juego en cinco semanas se consideraba imposible. Eso fue lo que el jefe de mi jefe le dijo al CEO: "No puede hacerse. Olvídalo". Fue entonces cuando el propio CEO me llamó directamente para preguntarme si lo haría. En cuanto »

escuché el reto, supe al instante que esa era mi montaña que escalar. Acepté sin dudarlo.

Sinceramente, no creo que **E.T.** fuese tan malo como se dijo. Se vino abajo por el bombo mediático y las expectativas imposibles. Viéndolo ahora con perspectiva, ¿crees que fue juzgado de forma injusta? ¿Todavía te molesta este tema o ya has hecho las paces con ello?

Siempre he considerado mi **E.T.** un gran éxito. Eso no significa que a la gente tenga que gustarle. Logré algo impresionante: crear un videojuego completo, que pasara control de calidad y saliera al mercado en solo cinco semanas. Hay gente a la que le gusta mucho y otra que lo odia. Nunca discuto con las opiniones de los jugadores. Si a alguien no le gusta, es totalmente válido.

Creo que al juego le falta pulido, y eso afectó a la percepción general. También me hace gracia una crítica muy repetida: muchos dicen que su estilo de juego y sus mecánicas estaban adelantadas a su tiempo y que por eso en 1982 resultó difícil de entender. Cuando alguien se me acerca y me dice: "¡Tú hiciste el peor videojuego de la historia!", no discuto. Les pregunto: "¿Lo has jugado alguna vez?". Es increíble la cantidad de veces que la respuesta es "no". Mentiría si dijera que nunca me ha afectado toda esa crítica negativa. Pero con el tiempo he hecho las paces. Y para eso solo hicieron falta 30 años, una película de **Hollywood** y convertirme en psicoterapeuta.

Es curioso cómo **E.T.** se ha convertido en un clásico de culto. En su día fue destrozado, pero ahora tiene ese respeto nostálgico tan peculiar. ¿Cómo te hace sentir ese cambio de percepción?

Es un cambio interesante, sin duda. Cuando lo pienso me doy cuenta de que para que algo se convierta en un clásico de culto primero tiene que fracasar. Si no, simplemente es un clásico o un juego popular.

Un clásico de culto implica una admiración profunda por parte de un grupo relativamente pequeño pero muy entregado. Y lo que muchos me han dicho es que **E.T.** estaba un poco adelantado a su tiempo, lo cual me halaga mucho. También significa que la gente tuvo que implicarse de verdad con el juego para descubrir sus matices. No era un juego que te recibiera con los

brazos abiertos. Había que esforzarse o leer sobre él para meterse en su mundo.

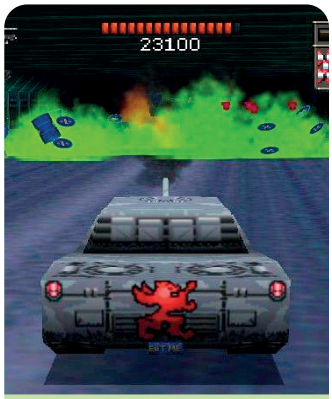
Eso me parece interesante porque, como suelo decir, los juegos reflejan la personalidad de quienes los hacen. Puede que yo sea una persona difícil de conocer al principio. Pero igual que **E.T.**, espero que quienes dedican tiempo y esfuerzo a conocerme acaben disfrutándolo. En cualquier caso, me resulta muy gratificante que muchas personas que se tomaron el tiempo de explorar el juego lo hayan llegado a apreciar de verdad. Se siente mucho mejor que la idea de que "todo el mundo lo odia".

Tras tu etapa en Atari pasaste a **The 3DO Company**, una empresa con una visión muy distinta sobre el entretenimiento interactivo. ¿Cómo fue esa transición? ¿La sentiste liberadora o hubo presión por adaptarse? ¿En qué proyectos estuviste implicado allí?

Después de Atari dejé los videojuegos por completo y me dediqué a otros trabajos. Siempre me han gustado los comienzos desde cero y aprender cosas nuevas. Trabajé un tiempo en el sector inmobiliario, fui fotógrafo, di clases, conferenciante, charlas e incluso llegué a producir un documental que ganó premios.

Pero con los años volví a los videojuegos, porque lo que más me estimula es estar creativa y técnicamente activo. Atari me permitía eso en un solo trabajo. Después de Atari empecé a tener dos: uno para ganarme la vida y otro para alimentar mi parte creativa. Me cansé de esa dinámica y regresé a los videojuegos para poder centrarme en uno solo.

Fue entonces cuando entré en 3DO, donde participé en **Battle Tanx**, **War Jetz** y **Jacked**. Al principio era parecido y distinto a la vez que Atari: por un lado, coincidí con algunas de las mismas



Battle Tanx, un más que discreto cartucho para Nintendo 64 en el que trabajó Howard desde su puesto en la 3DO Company.

personas, con la misma pasión y compromiso y eso era genial. Pero en 3DO se exigía estar allí todo el tiempo para cumplir calendarios poco realistas, mientras que en Atari era algo voluntario.

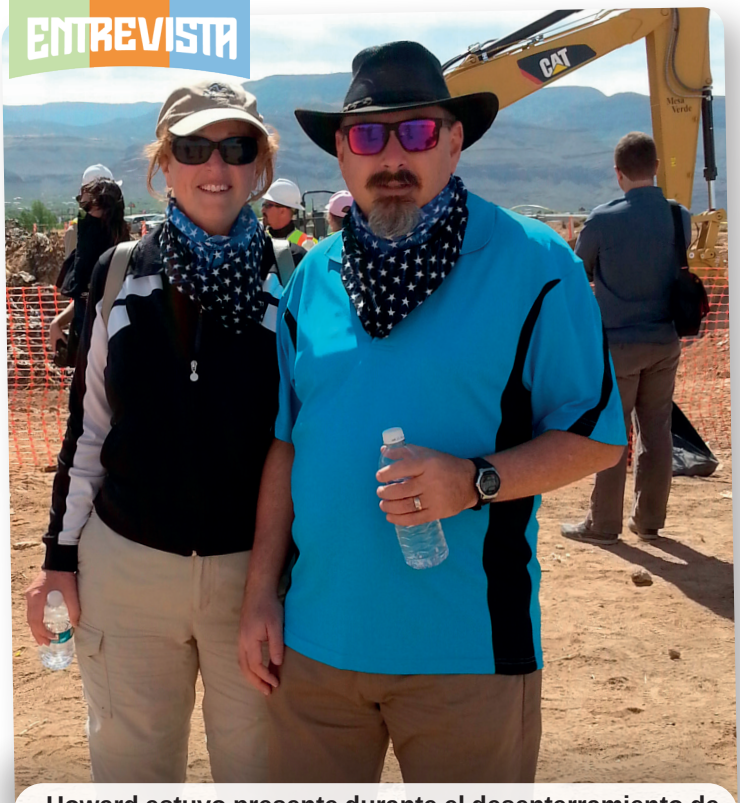
Otra gran diferencia es que en Atari un juego era una obra de autor: una persona, un proyecto. Me encantaba eso. En **3DO** los juegos eran demasiado grandes para una sola persona, así que se necesitaban equipos enormes y la implicación individual era menor, al menos era mi sensación.

Y también en Atari estábamos definiendo el rol del creador de videojuegos porque ese puesto no existía antes. Nadie había crecido con videojuegos. En 3DO conocí por primera vez a gente que sí había crecido soñando con hacerlos. Tenían expectativas y fantasías sobre cómo sería, y también la oportunidad de desilusionarse al ver cómo era en realidad.

En Atari todos estábamos asombrados de que ese fuera nuestro trabajo. A mi regreso, encontré a gente que no podía creer que no fuera lo que esperaban. En Atari era una realidad; en 3DO, un choque con la realidad. Habiendo visto ambas caras de la moneda, me quedo claramente con la de Atari.

Con los años has sido muy abierto sobre tu trayectoria, sobre todo cuando empezaste a hablar de tu experiencia en terapia. ¿Cuándo empezaste a hacer las paces con tu etapa en los videojuegos? ¿Hubo algún punto de inflexión?

Es una pregunta muy interesante. Hacer las paces con mi experiencia en los videojuegos ha sido un viaje largo, y probablemente uno que contribuyó bastante a que me convirtiera en terapeuta. Un punto clave fue cuando empecé a leer y escuchar que **E.T.** ha- »



Howard estuvo presente durante el desenterramiento de su E.T. El Extraterrestre en Alamogordo, en 2014.

bía "destruido la industria" a principios de los 80. Ese era un legado que jamás hubiera previsto. Otro fue volver a entrar en la industria y ver en qué se había convertido el desarrollo de videojuegos desde que me fui. Eso me entristeció bastante.

Pero quizás la transición más grande fue cuando dejé la tecnología por completo durante un tiempo y luego tuve problemas para volver. Mi solución habitual para ganarme la vida parecía haber desaparecido y no sabía qué hacer. Hablando con una amiga sanadora, me di cuenta de que, aunque no me parecía nada práctico, lo que realmente quería era convertirme en psicoterapeuta.

Parecía imposible en ese momento, pero empecé a investigar qué se necesitaba para conseguirlo. Y sorprendentemente, a cada paso que daba las cosas se alineaban de manera perfecta. Una mujer muy sabia me dijo una vez: "Si das un paso hacia la vida, la vida dará dos hacia ti". Cuando decidí dejar la tecnología y tomar otro camino, eso fue exactamente lo que viví. Todas las puertas de la tecnología se cerraron, y todas las de la psicoterapia se abrieron una tras otra.

Ha sido la transición más grande de mi vida. Nunca he sido más feliz ni me he sentido más realizado que ejerciendo como psicoterapeuta. Y una de mis especialidades es trabajar con personas que desarrollan videojuegos, porque es un trabajo tremendamente estresante. Me honra poder ayudar a quienes luchan en una industria que yo mismo ayudé a crear.

Si pudieras viajar en el tiempo a 1982 y hablar contigo mismo justo antes de empezar **E.T.**, ¿qué le dirías? ¿Le animarías a seguir adelante o le advertirías de lo que se venía?

Es algo en lo que he pensado muchísimo a lo largo de los años. Si pudiera volver no cambiaría nada del proceso de creación. Eso sí, modificaría bastante el trato que hice y lo que hice con algunas de mis inversiones de la época. Claro que hay quien dice que "sin dolor no hay ganancia". Quizás no habría sido el mismo camino ni estaría en el mismo lugar. Así que te devuelvo la pregunta: ¿qué tan filosóficos quieres que nos pongamos ahora?

Después de todo, ¿cómo te gustaría ser recordado en la historia del videojuego? ¿Cuál es el legado que esperas haber dejado? Y por curiosidad, ¿sigues la industria actualmente o ya has pasado página?

La cuestión del legado es bastante filosófica. Me honra profundamente haber sido uno de los padres fundadores de esta industria. Estar allí en su amanecer, contribuir a darle forma y establecer estándares que

la guiaron fuera de su infancia. Me gusta que se me recuerde como un pionero de los videojuegos. También disfruto dando conferencias y encontrándome con fans.

A veces me preguntan si me molesta no haber recibido muchos premios o reconocimiento de mis colegas. No me molesta no tener un trofeo, pero sí me gustaría ese reconocimiento entre pares. El reconocimiento de los colegas es una alegría, pero el reconocimiento de nuestros "herederos" es todavía más valioso.

Si pudiera elegir, me gustaría que mi legado fuera el de uno de los pioneros y luces guía de una industria que ha llevado alegría y valor a miles de millones de personas. Creo que aportar alegría y felicidad a los demás es nuestro mayor logro.

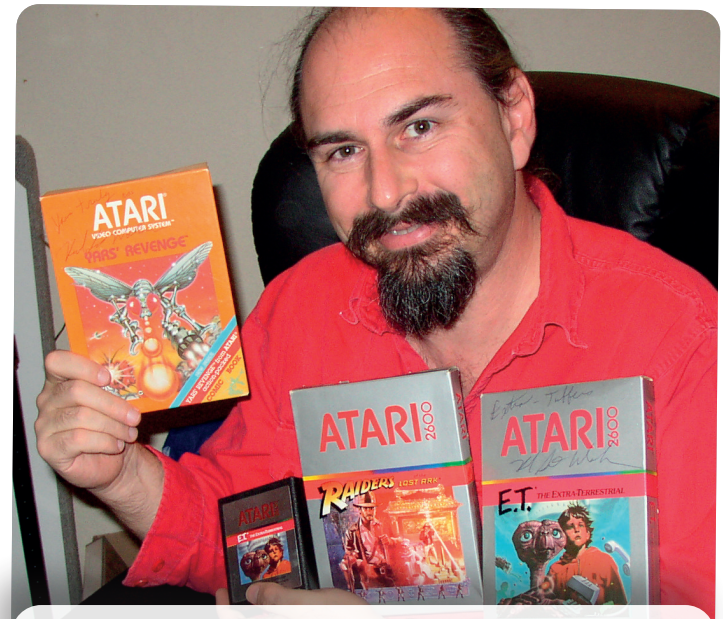
Por último, tu libro **Once Upon Atari** (también en español aunque no lo recomendamos), se percibe muy personal. ¿Por qué decidiste contar tu historia con tanta honestidad? ¿Fue una cuestión de redención, de poner las cosas en claro o simplemente de desahogarte?

Mi experiencia en **Atari** fue transformadora, y aunque han pasado 40 años, sigue siéndolo de formas nuevas y cambiantes. Rara vez se concentran tantas lecciones de vida en un periodo tan corto. Escribí **Once Upon Atari: How I made history by killing an industry** porque lo necesitaba. Afrontar toda la experiencia Atari ha sido una tarea constante a lo largo de mi vida. A finales de los 90 y principios de los 2000 hice la serie documental **Once Upon Atari** para resolver sentimientos pendientes y aclarar ideas.

Mientras trabajaba en otro proyecto, alguien me dijo que esa serie era una gran historia sobre Atari y cómo la gente que trabajó allí impactó en la empresa, pero que había un detalle: yo me había dejado fuera. Y era cierto. Aunque produje, dirigí y edité la serie, me relegué al papel de presentador. Con los años, mucha gente me ha dicho que yo formaba parte de la historia tanto como cualquier otro y que querían conocer mi versión. Me insistieron en que escribiera un libro sobre Atari y mis vivencias allí porque querían escuchar mi historia. Y la verdad es que no estaba seguro de estar preparado para abrirme así, para ser tan vulnerable.

Pero en 2016 decidí que había llegado el momento. Pensé que tardaría unos meses, quizá un año, en escribirlo y publicarlo, y que ya estaría. Pero tardé cuatro años en terminarlo porque no podía publicarlo hasta que sintiera que estaba exactamente como quería.

La versión inglesa también está disponible en Amazon y otras plataformas, tanto en papel como en eBook y audiolibro. Era importante para mí porque el libro trata sobre cómo un trabajo increíble al principio de mi carrera redirigió y revolucionó toda mi vida… y sigue haciéndolo. Y quiero darte las gracias, José, por darme la oportunidad de compartir esto con tus lectores y oyentes.



Scott con sus tres legendarios cartuchos para Atari 2600, desarrollados al principio de su carrera.

¡Qué sorpresa! Un análisis mal hecho

Un chico con un balón paseando por un mundo complicado lleno de enemigos y plataformas. Sobre el papel parece una buena idea, hasta que te pones manos a la obra.

por **José Luis Sanz**

MEGA DRIVE

Hay siempre una edad para todo, y cuando uno ama los videojuegos tanto es normal que al menor avance técnico se le dé una importancia desmesurada. En los 90, estábamos en plena edad del pavo, asentándonos en una industria que iba a contar cada nueva generación por saltos exponenciales de potencial gráfico. Y claro, para un pequeño púber criado con apenas ocho colores, ver lo que cartuchos como este **Marko's Magic Football** podía hacer nos parecía increíble. Y así pasaba, que confundíamos las churras con las merinas y tomábamos la parte por el todo: es decir, que cogíamos los buenos gráficos y los confundíamos con el propio juego, hacíamos tabla rasa y les metíamos unas notas altas porque sí. Pero hay algo en este análisis, en mi comentario aparte con caricatura y todo, que me resulta sorprendente. Y es que ensalzaba de este juego el trabajo de **The Cartoon Mavericks**, un sello que **Domark** se sacó de la manga como truco publicitario y que el joven Skywalker de 1994 se tragó por completo. Hablaba de ellos como si fueran veteranos con de-

cenas de éxitos a sus espaldas y cuando miras su biografía, compruebas que solo hicieron este **Marko's Magic Football**. Jajajajajaja, menudo ceporro. Hubiera sido un gran comentario para "Una de gambas", y que el Mega Golfo, o quien fuera, le pusiera en su sitio.

De todas formas, he vuelto a este **Marko's Magic Football** y debo decir que un 87 me parece mucho. No por la parte técnica y gráfica, que es muy buena, sino por cómo está implementada la idea del balón dentro del juego. Aunque a priori parece un enfoque único y original, que lo es, luego cuando se plasma en pantalla queda tosco, poco fino, nada intuitivo y muy complicado. Y el error está en las muchas alturas de cada mapa, donde **Marko**, por muy bueno que sea, no puede llegar con sus pelotazos. Eso sin obviar un detalle que lo complica todo: el cabezón del protagonista. Siempre hay algo que rozas y te mata. Y es que este cartucho parecía que iba a ser genial. Lo es gráfica y técnicamente, pero no a la hora de divertirnos.

Análisis original del juego publicado en el número 14 de la revista Mega Sega (junio de 1994).

ME ROBÓ EL CORAZÓN

De pocos juegos arcade tengo memoria del lugar exacto en el que lo jugué. Pero es que en el caso de **Bagman**, no solo recuerdo en qué recreativos le eché unas partidas, sino la posición exacta que ocupaba la máquina en el local.

por **Juan Carlos Sanz**

Dinero y carretillas

Lo mío con **Bagman** es pura nostalgia, la misma que durante muchos años me llevaba a buscar la forma de revivir esos momentos de felicidad que pasé jugando y viendo jugar a esa recreativa. Recuerdo sobre todo los primeros tiempos de la emulación, cuando MAME apenas soportaba un puñado de recreativas. En aquellos tiempos mis ROM de referencia para comprobar el rendimiento del emulador eran este **Bagman** y el gran **Super Basketball** de **Konami**. En teoría lo hacía para comprobar que la emulación era perfecta y que su música sonaba igual, pero la realidad es que lo hacía por recuperar aquellas sensaciones perdidas.

Para ser un juego de 1982, **Bagman** era un adelantado a su tiempo, tanto en gráficos como en jugabilidad. Una mina, tres pantallas y túneles interconectados en distintos niveles por los que podíamos movernos andando o utilizando escaleras, ascensores y vagonetas. El objetivo era robar las bolsas de dinero repartidas por la mina mientras evitábamos a los guardias. Su pegadiza música solo era superada por las geniales voces sintetizadas que sonaban de vez en cuando. Seguro que tú también recuerdas el "Ayayay" del protagonista al perder una vida, ¿verdad?

Hoy vais a aprender a jugar en Atari 2600 con E.T. El Extraterrestre

Dicen que él solito acabó con una industria y que es el peor juego de la historia. Pero seguro que muchos de los que lo dicen, no son conscientes de la complejidad que hay detrás de él.

por **José Luis Sanz**

En el mes de diciembre de 1982 se estrenó la película que iba a cambiar la historia del cine y reflotar uno de los estudios más icónicos del mundo, como era **Universal Pictures**. Paradójicamente, en ese mismo momento se ponía a la venta un cartucho para Atari 2600, basado en **E.T. El Extraterrestre,** que iba a provocar justo lo contrario: que la industria del videojuego estadounidense 'crasheara' por completo, llevándose por el camino a fabricantes de hardware y desarrolladores de videojuegos.

Unos tienen la fama y otros cardan la lana

El caso es que tras aquel *crash*, todos le echaron la culpa al fracaso de **E.T. El**

Extraterrestre en Atari 2600 y de paso le colgaron el sambenito de ser **el peor juego de la historia**, “porque no paras de caerte a los fosos”, “porque E.T. nunca hace lo mismo cuando pulsas el botón del joystick”, “porque el mapa nadie sabe cómo es” o, simplemente, porque lo dicen los demás, sin haber probado antes cuál fue su propuesta.

Este artículo no intenta hacerte cambiar de opinión. Solo abrirte los ojos de un desarrollo diferencial, imposible de ver en aquellos años y que fue más allá del simple

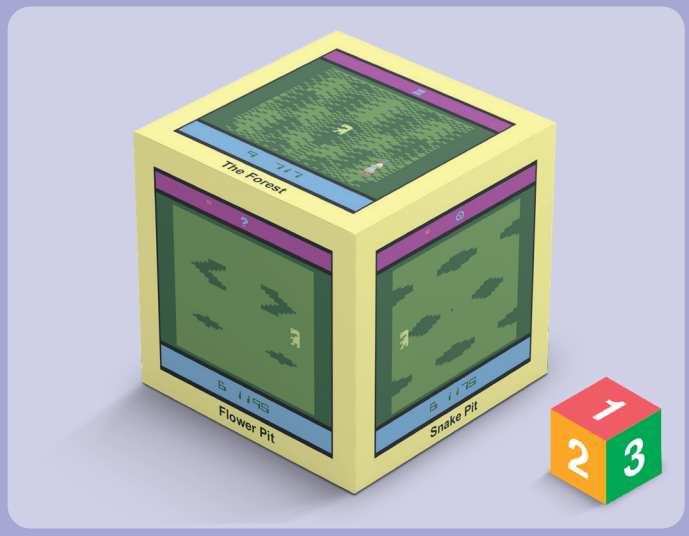
Pantalla de la presentación

planteamiento arcade. Un juego que tenía mucha más miga de la que parecía y que la mayoría, cuando entienden cómo funciona, acaban por sucumbir a sus encantos.

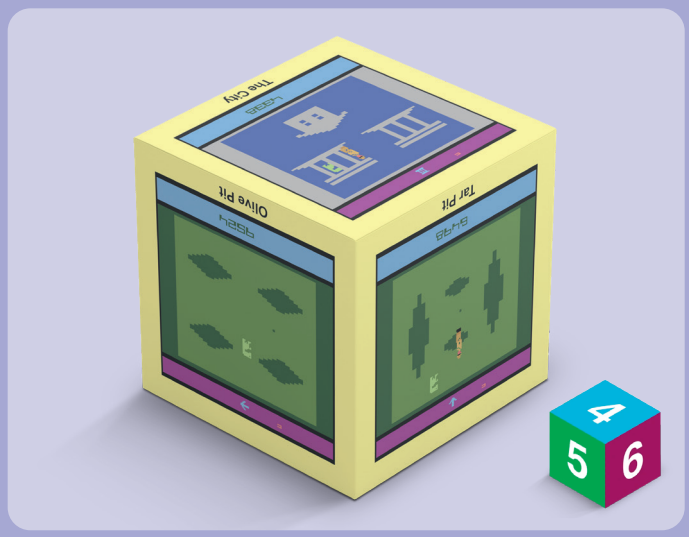
De todas formas, si al volver a jugarlo, sabiendo lo que hay que hacer, te sigue pareciendo el peor juego de la historia, al menos ahora sí que podrás afirmarlo con razones objetivas. Vamos allá.

Lo primero, el mapa

Aunque tenéis justo a la derecha un apoyo explicando gráficamente cómo es el mapa de este **E.T. El Extraterrestre,** debéis saber de forma rápida que las seis pantallas de las que consta están organizadas como

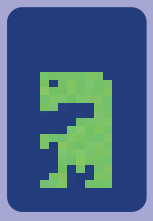


Un cubo con seis caras | Para poder jugar con este **E.T. El Extraterrestre** de Atari 2600 es básico que entendáis cómo se organiza el mapa. El juego solo tiene seis pantallas que se corresponden con las del bosque (1), la ciudad (4) y las que tienen fosos (2, 3, 5 y 6). En las imágenes tridimensionales que tenéis arriba y abajo hemos colocado las pantallas en su orientación real dentro del juego (fijaos en **E.T.**) porque es un detalle importante para saber por qué zonas de la pantalla siguiente vais a aparecer. Por ejemplo, si estáis en **Tar Pit** (6) y vais a la **ciudad** (4), la zona de aparición en esta última será por

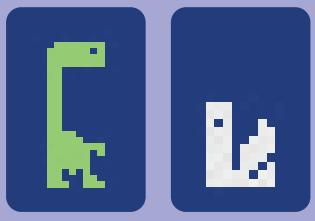


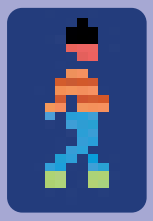
arriba mientras que si venís desde **Olive Pit** (5), la zona por la que apareceréis dentro de la ciudad (4) será la derecha... y así sucesivamente. Cuesta cogerle el tranquillo pero cuando memorizáis esa organización, acabáis por moveros sin problemas y buscando siempre el mejor camino, tanto para recoger las tres piezas del teléfono, como para escapar de los enemigos con más sentido que el de simplemente pulsar un botón o ir a la zona de aterrizaje en el bosque (1).

LOS PERSONAJES DEL JUEGO

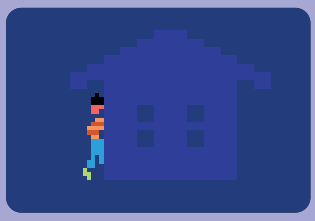


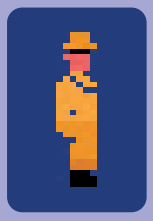
E.T. | Es el protagonista y consume energía con cada paso que da. Si llega a cero muere, así que hay que alimentarle con golosinas. En movimiento, si pulsamos el botón del joystick, pegará un pequeño acelerón para huir de los enemigos y parado, podrá llevar a cabo acciones específicas según el área en la que esté dentro de la pantalla.



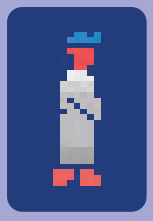


Elliot | Se encarga de guardar en su casa las golosinas que recoge E.T., impidiendo que el agente del FBI se las robe. De esta manera, si conseguimos suficientes caramelos, cuando nuestro protagonista muera vendrá su amigo a revivirle. También podemos usar su llamada para que espante al agente del FBI o al científico.

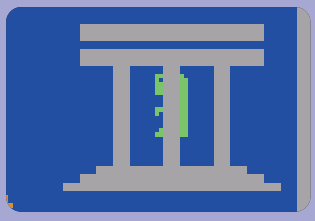




Agente del FBI | Su presencia es especialmente molesta cuando andamos cortos de energía y no encontramos en pantalla la zona para comernos un caramelo. Y es que este agente del Gobierno lo que hace es robarnos todas las golosinas y piezas del teléfono que llevemos recogidas. Cuando le veais, huid... si es que lleváis algo encima.



Científico | Este enemigo no nos mata, pero nos ralentiza la búsqueda de las tres piezas del teléfono. Cuando nos ve va a por nosotros (da igual que haya fosos por medio, es implacable) y cuando nos da captura, nos lleva a la ciudad a sus instalaciones. En ningún caso los enemigos nos matan o quitan energía, solo nos obstaculizan el objetivo...



si fuera un cubo. Seis caras para otras tantas pantallas donde la parte superior es el bosque (**The Forest**), la inferior la ciudad (**The City**) y las otras cuatro las de los fosos que contienen las piezas del teléfono de **E.T.** (las **Pit**).

Esta disposición tiene un problema y es que es complicado ir y venir por ellas sin perdernos si no nos aprendemos antes cuál es la disposición de cada pantalla dentro del cubo. Pero por ayudaros rápidamente apuntad este simple consejo: las cuatro pantallas con fosos (las **Pit**) comparten que saliendo por arriba vamos al bosque y saliendo por abajo a la ciudad. Y del mismo modo, las pantallas del bosque (**The Forest**) y la ciudad (**The City**) siempre llevan a los fosos.

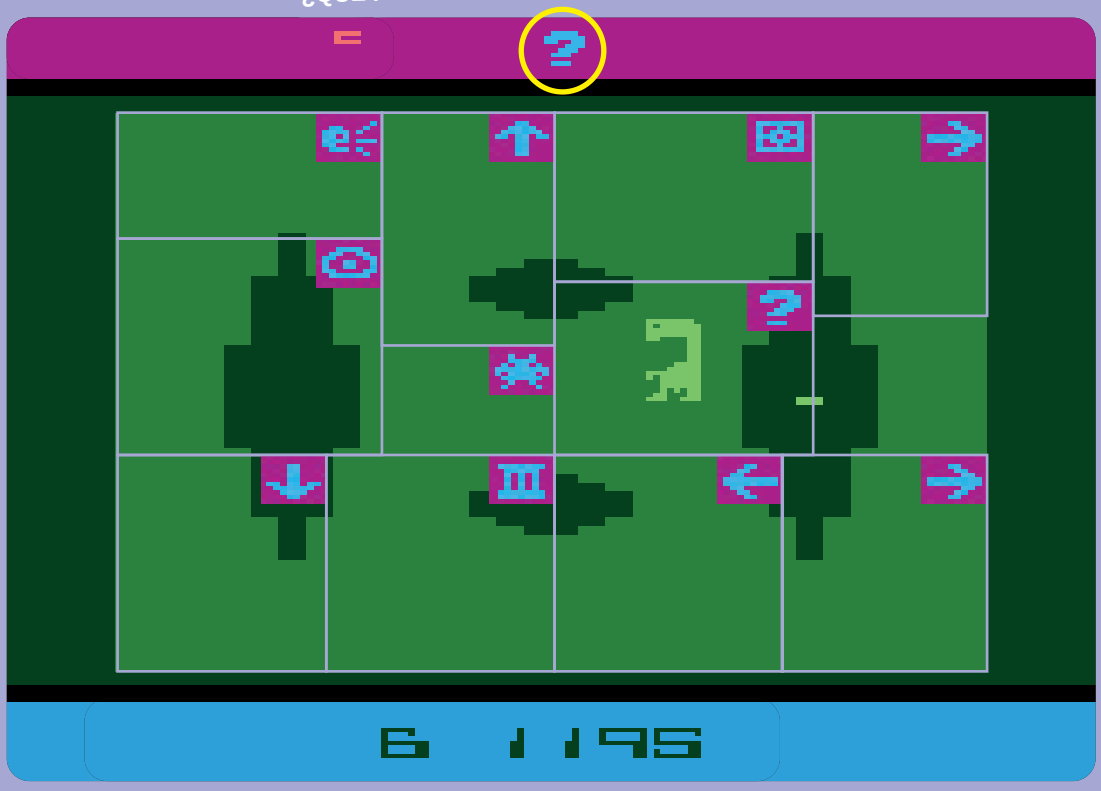
Un objetivo claro y sencillo

El objetivo del juego es recuperar las tres piezas del teléfono con el que E.T. puede llamar a casa y que vengan a recogerle. Pero lo primero es familiarizarnos con lo que el cartucho deja y no deja hacer. Así que sería bueno que leáis todos los apoyos que os hemos dejado a lo largo del artículo porque explican quién es cada personaje o qué cosas puede hacer **E.T.** durante la partida. Si ya lo habéis hecho, es hora de continuar leyendo.

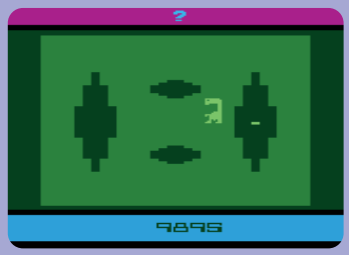
E.T: llegando a la Tierra

Lo primero que os recomendamos es iniciar una partida con el **Game 3** que es el modo fácil por el que solo aparece **Elliot** en la partida. Ni está el científico ni el agente del FBI. Esta opción nos permitirá recorrer las pantallas

¿QUÉ PUEDE HACER E.T. EN EL JUEGO?



Zonas especiales de la pantalla | Aunque el joystick de Atari 2600 tiene un solo botón, **E.T.** puede realizar hasta siete o más acciones distintas. Ahora bien, ¿cómo podemos elegir la que queremos llevar a cabo? Bueno, en realidad no somos nosotros quienes podemos optar por cuál usar, sino que dependerá de la zona de pantalla en la que estemos (y son aleatorias). Como podéis ver en todas las capturas del artículo, en la parte superior hay una banda morada con un icono en el centro. Ese icono es que el que nos indica qué podemos hacer cuando E.T. está parado ahí, sin moverse, de tal forma que si buscamos realizar alguna acción concreta, tendremos que movernos por la pantalla hasta que aparezca el icono correspondiente. En la captura que tenéis a la derecha, **E.T.** está en la zona de interrogación, que nos indica si en los fosos de la pantalla hay o no una pieza del teléfono (y como veis, la hay).



Teletransportación | Cuando nos acosan el agente o el científico podemos escapar rápido teletransportándonos a la pantalla en la dirección que indica la flecha.

Pieza del teléfono | Al utilizar esta acción el juego nos informa de si hay alguna pieza del teléfono en uno de los fosos de la pantalla. Veréis un puntito parpadear.

Llamada a Elliot | Pulsando en estas zonas llamamos a Elliot para que nos recoja las golosinas. Y de paso, cuando él aparece, los enemigos se marchan.

Vuelta a casa | En estas zonas especiales E.T. puede enviar a sus casas en la ciudad tanto al agente del FBI como al científico. Así ganamos algo de tiempo.

Comer golosinas | La energía de E.T. baja rápido así que hay que comer de vez en cuando golosinas. En estas zonas especiales podrás hacerlo rápidamente.

Llamada y zona de aterrizaje | Cuando tenemos las tres piezas del teléfono toca llamar a casa y buscar la zona de aterrizaje. Estos dos iconos lo indican.

Científico acechando

tranquilamente, explorarlas y familiarizarnos con los movimientos de E.T. Luego, si ya le habéis cogido el tranquillo al ir y venir por el mapa, entonces os aconsejamos dar el salto al **Game 2**, donde aparecen **Elliot** y el **agente del FBI**. Finalmente, en el **Game 1**, se une a la fiesta el científico en lo que podríamos definir como el nivel de dificultad más alto del cartucho.

La ciudad (The City) | Es el lugar donde está la casa de Elliot y las oficinas del agente del FBI y del científico. Es a este lugar donde los enemigos que nos acosan volverán cuando **E.T.** les eche pulsando el botón del joystick en la zona especial de pantalla . Así conseguiremos que nos dejen en paz unos segundos. Pero la felicidad no durará mucho porque todas las salidas desde la ciudad dan a los fosos.

Vamos a completarlo fácilmente

Os vamos a dar un método rápido y sencillo. Al grano. Sin perder tiempo. Así que lo primero es aprenderse el mapa. Recuerda que las pantallas con fosos están todas alineadas a izquierda y derecha y es ahí donde está lo importante: las tres piezas del teléfono. Así que lo primero de todo es que no te pares a recoger las golosinas. Pasa de ellas y no temas quedarte sin energía porque con el mapa aprendido, podrás moverte con mayor rapidez. Usa los teletransportadores siempre hacia uno de los lados (izquierda o derecha). Si empiezas a dar vueltas estás perdido. Siempre a izquierda o derecha, mirando en los fosos y buscando las tres piezas. No hagas otra cosa.

Por cierto, es verdad que salir de los fosos es a veces un engorro, era uno de los principales defectos que le colgaron al juego, pero puedes acostumbrarte a escapar de ellos fácilmente y sin problemas. No corras ni muevas la palanca sin sentido o volverás a caer. Sube con **E.T.** a la superficie y

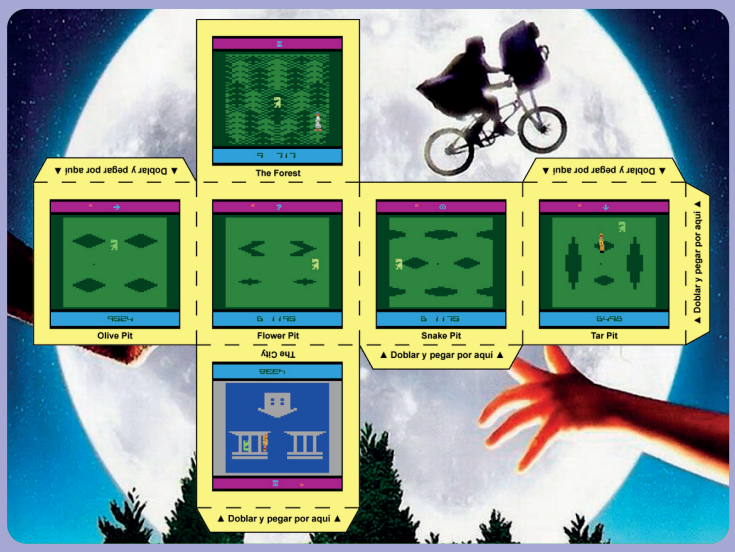
Revivir la flor tiene premio porque **E.T. obtiene una vida** extra. Encima, si logras encontrar todas las piezas del teléfono y le das a Elliott siete golosinas antes de revivir la flor, esta no solo florecerá, sino que se transformará en un Yar.

cuando cambie de pantalla, espérate un segundo y muévete en la dirección opuesta al foso. Escaparás sin problemas. Eso sí, unos fosos son más fáciles de escapar que otros. Los de **Olive Pit** y **Flower Pit** son de los más sencillos así que cuando los explores, tenlo en cuenta. Y por cierto, si en estas carreras que das recoges alguna golosina por accidente, llama a Elliot para que las guarde, podría granjearte una resurrección más que interesante por si más tarde te has quedado sin energía.

Cuando tengas las piezas del teléfono ya solo queda pulsar en la zona especial de pantalla de la llamada para que los extraterrestres empiecen su camino a la Tierra. La identificarás porque, como te hemos mostrado, el icono parece una nave de **Space Invaders**. Lo siguiente es ir al bosque (recuerda que desde todas las pantallas de los fosos puedes llegar saliendo por arriba) y quédate esperando en la zona de aterrizaje. Recuerda que si aparece el agente del FBI o el científico la operación rescate de **E.T.** se irá al garete.

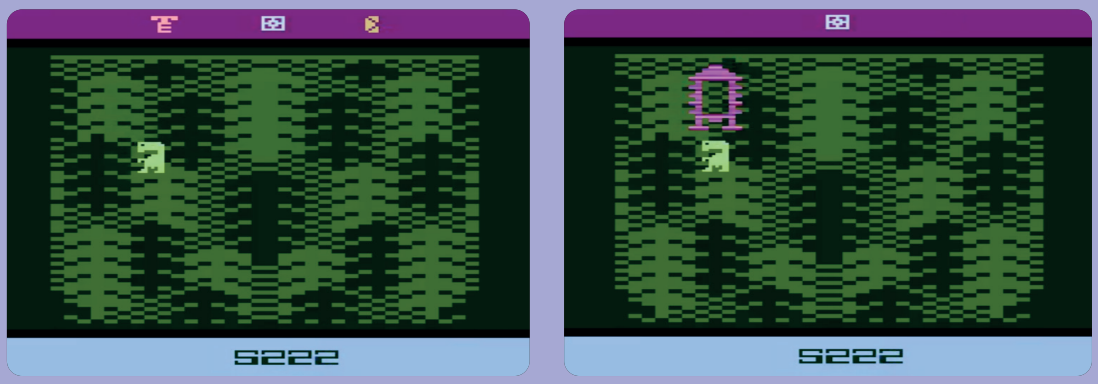
Y ya con esto está todo explicado. Ahora ve a tu **Atari 2600**, a tu emulador o tu consola retro con miles de juegos y pon en práctica todo lo que te indicamos. ¿Sigues creyendo que es el peor juego de la historia?

MAPA RECORTABLE



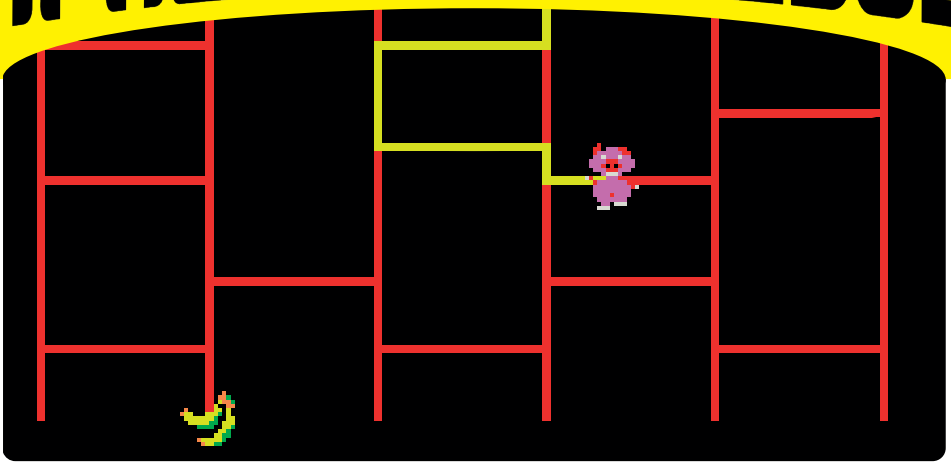
Construye tu mapa 3D de E.T. | En este número hemos sustituido la lámina de portada de la **Edición Coleccionista** por un regalo espectacular, ya que podrás crearte tu propio mapa 3D del juego para que te guíe durante tus interminables partidas con este clásico. Solo viéndolo montado podrás hacerte una idea de lo útil que va a resultarte.

CÓMO LLAMAR A CASA Y COGER LA NAVE



Escapa de la Tierra | Una vez que tienes las tres piezas del teléfono debes llamar a casa en cualquier zona especial de una pantalla cuando veas este icono, verificar que no hay humanos cerca, y luego irte a buscar en el bosque la zona señalizada con el icono. Mucho ciudado porque tienes un tiempo límite para hacer todo esto, señalizado con la cuenta atrás. Si fallas en este proceso, tendrás que volver a reiniciar la llamada a casa, buscar la zona de aterrizaje y esperar a que los tuyos te recojan con la nave espacial.

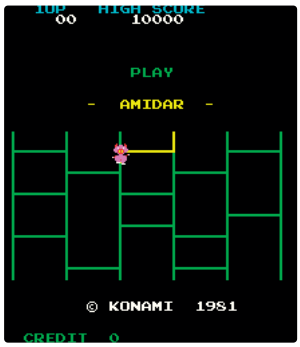
APRENDED ABUELOS



¿Esto es un simulador de pintor de los 80?

Pintar siempre es divertido, sobre todo cuando lo haces sobre líneas que forman superficies rectangulares que debemos conquistar. O de algo así va este Amidar, ¿no?

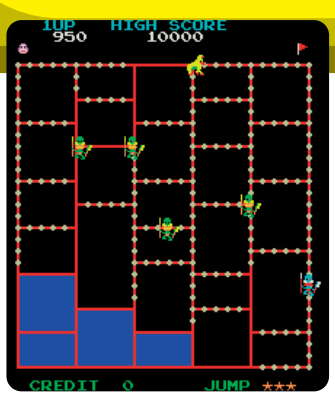
por **Junior**

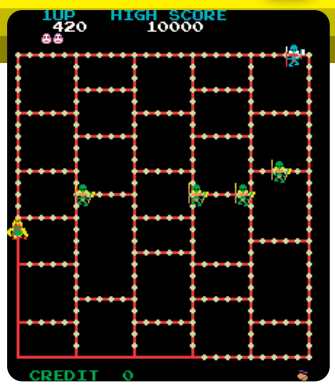


Mi padre me ha hablado de muchos videojuegos de esos que salieron cuando todavía se escribía sobre papiro. Pero **Amidar** no ha sido, curiosamente, uno de ellos. Y ahora he tenido la desgracia de probarlo veo el por qué…

Vamos a empezar por lo positivo por no sulfurarme desde el principio. La jugabilidad es bastante buena y adictiva para una recreativa que salió hace 44 años, cuando la gente tenía que salir de casa para echarse unas partidillas en los billares. Lo cierto es que se puede perder la noción del tiempo muy fácilmente mientras juegas (no es mi caso). Y hasta aquí, hemos terminado con lo positivo. Hora de entrar a pintar... perdón, a matar. No exagero cuando digo que puede que sea el videojuego que más me ha estresado en toda mi vida, y eso ya es decir (jugué el

ARCADE

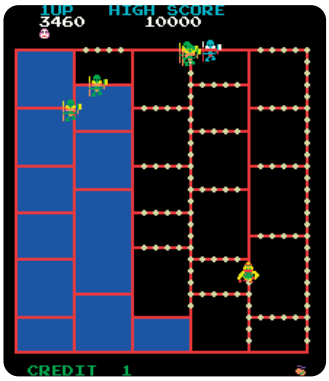


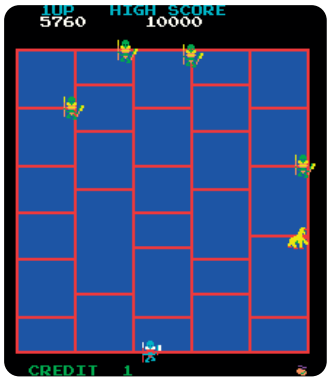


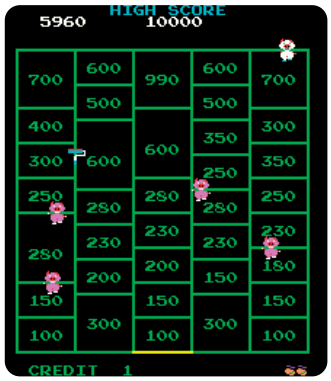
Cyberpunk de lanzamiento). **Amidar** es como un **Pac-Man** pero con ganas de darte por saco. Tienes unas criaturas indescriptibles, un mapa no demasiado grande y una serie de objetivos por cumplir. Si bien, como dije antes, se parece mucho al juego del comecocos amarillo, aquí los enemigos son bastante más duros de roer, son más listos. Es como si hubieran metido a los velociraptores de **Parque Jurásico** en este videojuego. No me estresaba tanto desde que me perseguía **Nemesis** en **Resident Evil 3**.

La mecánica es ir completando rectángulos hasta cerrarlos todos. Pues bien, como se nota que en el siglo XVII, cuando mi padre era joven (o eso dice), no sabían hacer mapas grandes, los caminos que podemos tomar son imposibles de seguir con la palanquita de una coin-op. ¿Es porque soy un malo con poca o nula coordinación? No, definitivamente no, es culpa del juego, sí.

En resumen, **Amidar** es un videojuego que supongo que está bien, no hace nada mal para los años que tiene pero tampoco es la octava maravilla. Pero cuando empieza la fase y los enemigos vienen en estampida hacia ti... ¡Dios!, qué estrés más tonto le entra a uno!







ME ROBÓ EL CORAZÓN

Hay que ver la obsesión que tiene JC con los juegos de tenis… con lo paquete que es. Pero mira, desde Match Point –pasando por Wii Sports Tennis– el tío siempre ha estado a pie de pista.

por **Juan C. García**

Contundencia total

Jimmy Connors PRO TENNIS TOUR

Jugar tenis con el Match Point de Psion en Spectrum era un desafío para dedos ágiles y Kempston reforzado. Yo no tuve rival: hacía correr al oponente por la pista creyendo que podía devolverme el golpe. ¡Ja! Su sencillez y simplicidad escondían una fluidez y una precisión de movimientos imbatibles. Si mirabas mi Spectrum de perfil, veías claramente una zona del teclado más aplastada… Con el mando de Super Nintendo, el tenis me volvió a conquistar. Super Tennis y, especialmente, este Pro Tennis Tour, me hicieron volver a los orígenes. Recuerdo esa sensación de mantener presionado el botón para armar el golpe y descargarlo sin piedad. ¡Cómo corría la bola! Todo era real, los tenistas bien definidos, sus movimientos ágiles y precisos. Aunque solo Connors estaba registrado –había españoles como Carlos o Pansa–, su alter ego en pantalla no se le parecía demasiado. Daba igual. El espectáculo de este Pro Tennis estaba en su esencia, en el control de la simulación, en la respuesta cada vez más consistente de los jugadores según progresabas. Solo volví a tener esa sensación con Virtua Tennis de Dreamcast. Aunque para ser sinceros fue Wii Sports Tennis quien me hizo recordar Match Point con infinita ternura.

La última frontera de la aventura

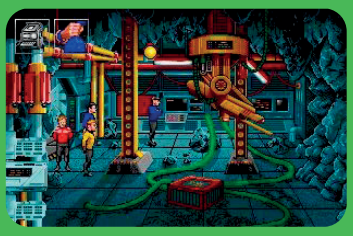
Las aventuras gráficas son un género crucial que reinó desde finales de los ochenta hasta más o menos la primera mitad de los noventa. Y Star Trek llegó a tener su pequeño hueco.

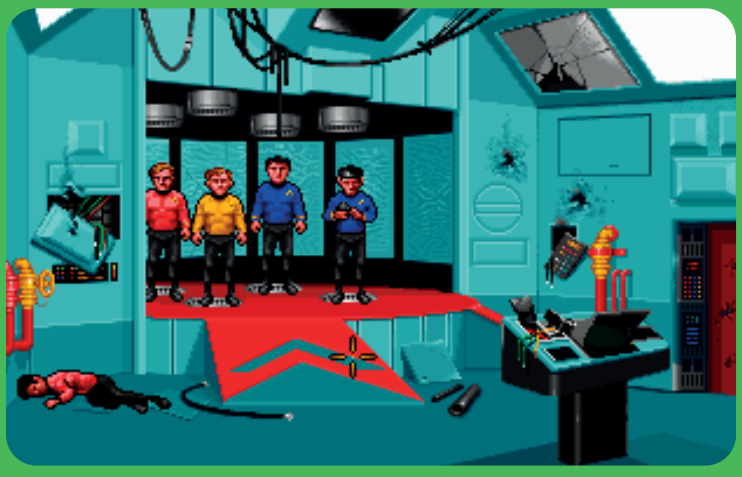
por **José Luis Sanz**

Si pensamos en el nombre de una compañía que desarrollara aventuras gráficas en los 90, es seguro que a todos nos vienen a la cabeza **LucasArts** o **Sierra On-Line**. Tendríamos que preguntar a toda la población de un país para que alguien apareciera con el sello **Interplay** en la boca. Un *publisher* muy activo en aquellos años (en ordenadores y consolas) que decidió, por sorpresa, darse el gusto de lanzar una aventura gráfica que está entre las favoritas de muchos de los amantes del género... y de la ciencia ficción, y de la serie de televisión **Star Trek**.

Un aniversario con un pequeño retraso

Star Trek: 25th Anniversary se puso a la venta en 1992 cuando en realidad tan magna cifra se había conmemorado en 1991. Seguramente que las licencias y el cuidado que debían ponerle al juego fueran motivos suficientes para que no se cumplieran los plazos iniciales tal y como estaban previstos pero, al final lo que »





Una aventura en los años de las grandes aventuras | Star Trek 25th Anniversary llegó en plena edad de oro de las aventuras gráficas y lo hizo en primer lugar para PC (EGA y VGA), aunque más tarde se lanzaron versiones mejoradas y ports realmente buenos tanto en Commodore Amiga como en Mac.

La cuarta temporada de la serie | A pesar del éxito y de la cantidad de series y películas que tenemos ahora mismo de **Star Trek**, en 1991 se celebraban los 25 años del estreno de la primera temporada. En total, solo tuvo tres, así que para muchos este juego funcionó como una especie de "temporada perdida".

cuenta, es que tampoco este hecho fue trascendental para su recorrido comercial. El juego quedó muy por encima de esas curiosidades porque, en un acierto de diseño, la aventura gráfica quiso potenciar los principales elementos del serial televisivo que tan famosos habían hecho a los **Kirk** y compañía. Esos elementos no eran otros que el tono de la historia, la presencia de debates morales y una estructura episódica como en la pequeña pantalla. Es más, **Interplay** llegó a tener la tentación de vender este juego como una especie de "temporada perdida", que nos narraba siete misiones autoconclusivas que cumplían con los cánones de la saga: detección de una señal de alerta o peligro, acción en el puente de la USS Enterprise, desembarco en un planeta y resolución final.

Un equipo de expertos en aventuras y RPG

El proyecto nació y creció dentro de una **Interplay** que venía de forjarse muy buena fama con desarrollos *roleros*.

Para bajar a los planetas hay que usar la famosa máquina de teletransportación de la USS Enterprise.

Brian Fargo (**The Bard's Tale** y más de 110 juegos trabajados en 45 años de carrera) figuró como productor ejecutivo, el tipo de nombre que ya en aquellos años garantizaba que el estudio se tomaba en serio un encargo de tan alto perfil. Pero también es cierto que el armazón real de este **25th Anniversary** lo levantó un equipo con mucha experiencia en aventuras y, también, RPG.

El juego, recordad, se lanzó primero en disquetes y más tarde –gracias a su buena acogida– recibió reediciones y conversiones de mucho peso, como la de Macintosh (1993), Amiga (1994) y una edición CD mejorada que vino a añadir voces, mejor sonido e intros.

Del puente al planeta

Muchas decisiones que se tomaron para este **Star Trek 25th Anniversary** no fueron triviales. Si recordáis, el juego alterna dos caras muy diferentes. La primera es la

El componente de exploración y aventura sale a relucir en los descensos a los planetas de cada misión.

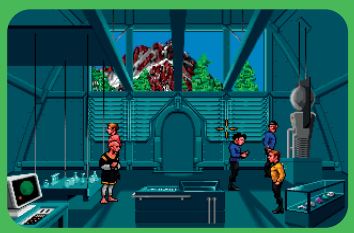
de aventura gráfica al uso, que tiene lugar en los planetas a los que descendemos en cada episodio mientras que cuando nos mantenemos en el puente, podemos llegar a protagonizar un típico matamarcianos disparando a naves romulanas, subiendo y bajando los escudos. Al fin y al cabo tendremos para ayudarnos a los **Spock**, **Scott**, **Uhura**, **Sulu** y **Chekov**.

Precisamente, uno de los grandes aciertos del juego fue que supo trasladar esa esencia de la serie al videojuego, con personajes, diálogos y situaciones que convirtieron en interactivas las historias de la televisión. Y encima, por si fuera poco, con la versión CD-ROM **Interplay** alcanzó el hito de incluir voces, pero no unas voces cualquiera, sino las del elenco de actores originales: **William Shatner**, **Leonard Nimoy**, **DeForest Kelley**, **James Doohan, George Takei**, **Nichelle Nichols** y **Walter Koenig** se interpretaron a sí mismos dentro del propio videojuego.

Una sombra alargada con un solo 'pero'

Es cierto que para una buena parte de la comunidad aventurera el juego ha quedado como una pequeña maravilla que no ha sido reivindicada suficientemente, pero sucede que para los más puristas la presencia de esas fases de disparos nunca fue bien vista. Rompía la narrativa y la ambientación de las misiones y te obligaba a jugar de una forma que no esperabas. Eso dejó una mancha que hoy todavía sigue dividiendo a los que lo disfrutaron.

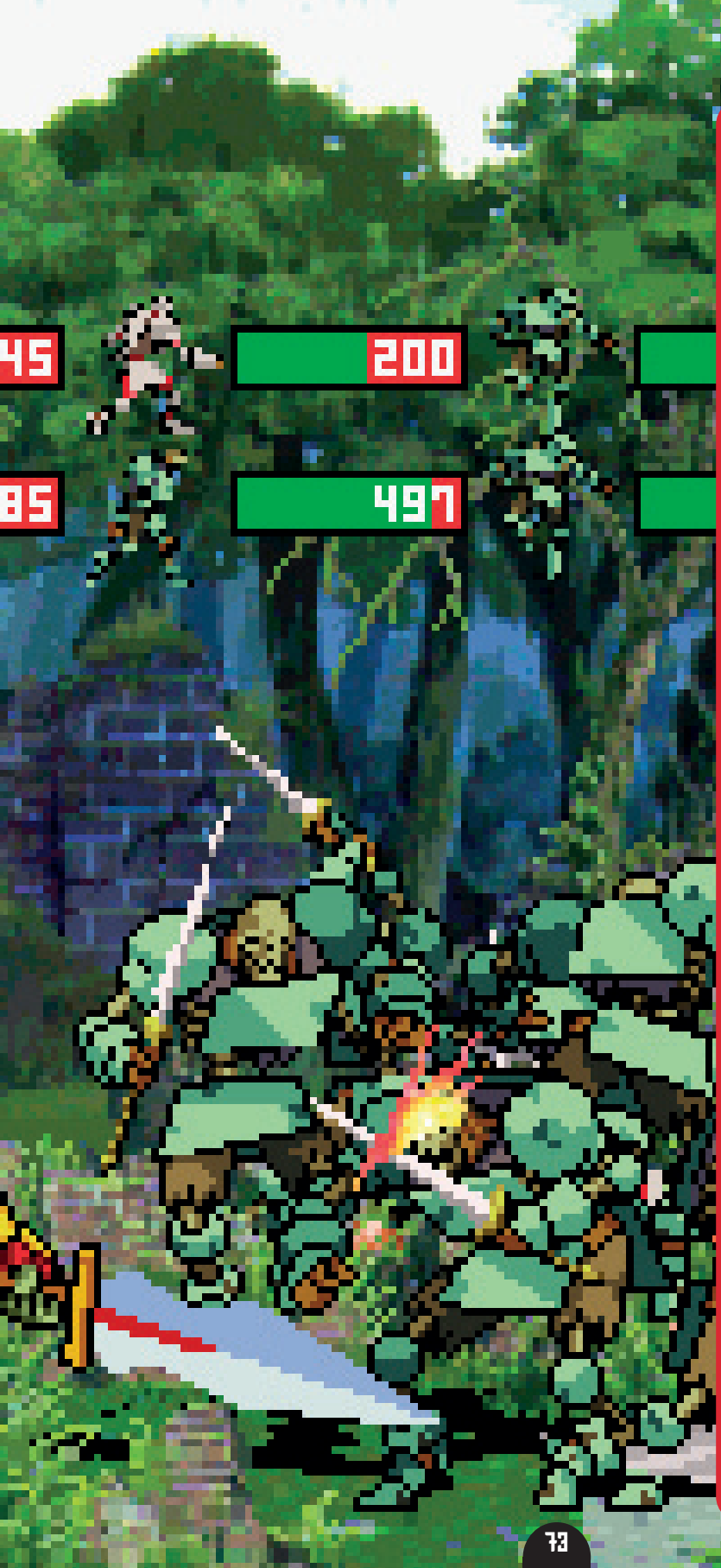
Sea como fuere, no hay duda es de que este **Star Trek 25th Anniversary** fue un punto luminoso en unos años increíbles para un género como el de las aventuras gráficas. Pero es que además sirvió para que los "trekkies" tuvieran una temporada extra de su serie de televisión... en ordenadores.



Los tres actos de Star Trek | Interplay se cuidó muy mucho de trasladar a la aventura gráfica todos los ingredientes de la serie de televisión, creando para cada misión los tres actos típicos de cada capítulo: señal de alerta y peligro, descenso al lugar del que proviene y resolución (civilizada) del problema.

ME ROBÓ EL CORAZÓN

Treasure fue una de las compañías más interesantes de la primera mitad de los años 90, y nos dejó algunos juegos que parecen haber conquistado los corazones de la época. ¿Creéis que este **Guardian Heroes** es su mejor criatura de siempre?



por **José Luis Sanz**

¡Espadas a mí!

Guardian Heroes

Treasure era para muchos, en aquella primera mitad de los 90, un nombre mágico. Y si ya sus **Alien Soldier**, **Gunstar Heroes** o **Dynamite Heady** nos habían volado la cabeza, literalmente, cuando les vimos hacer este **Guardian Heroes** de Saturn ya nos enamoraron del todo. Recuerdo aquella primera partida al cargar la versión japonesa y extasiarnos con aquella intro y las músicas, amén de una puesta en escena que la tengo entre mis favoritas.

He de decir que no soy mucho de *beat'em up*, pero en aquellos tiempos todavía tenía hueco en la agenda para algunos. Seguramente sean solo este **Guardian Heroes** y el **Knight of the Round** de Capcom, los dos a los que vuelvo de vez en cuando, pero este de Saturn era para mí el favorito. ¿Por qué? Bueno, pues por esos escenarios con scroll con varias capas de profundidad, por esos reescalados salvajes de los sprites que se movían por la pantalla con una suavidad arcade y porque podíamos combatir a lo largo de tres planos de profundidad que le conferían un toque diferencial sobre el resto.

Treasure sigue siendo de mis compañías más queridas de los 90 y este **Guardian Heroes** es, para mí, lo mejor que hicieron entonces. Y eso es decir mucho.

Las notas que a Sony no le gustaron nada

PlayStation podía conseguirse de importación en diciembre de 1994 y en ÚLTIMA Generación empezamos comentando sus juegos desde marzo del 95. Y hubo cositas...

por **José Luis Sanz**

Cuando entramos en el mes de diciembre de 1994 nadie podía imaginar que iba a vivir un mes histórico. En España lo fue menos pero en Japón sí. Y claro, como ya entonces trabajábamos en esto de la prensa especializada, pues era nuestro deber andar al tanto de lo que ocurría al otro lado del mundo. Y la consecuencia inmediata es que nos hicimos de importación con una **PlayStation** (y una **Saturn**) pocos días antes de las fiestas de Navidad. Así que sí, en aquellos primeros tiempos teníamos todos los juegos japoneses de relumbrón que se habían puesto a la venta junto a la consola,

muchos de ellos de **Namco**, que de alguna manera llegó a considerarse casi como una *first party*.

Una revista con juegos importados

Pero no fue hasta marzo de 1995 cuando publicamos el primer número de la revista **ÚLTIMA Generación**, y claro, no debió sentar bien que analizáramos los juegos de PSX sin esperar a que se distribuyeran de manera oficial aquí, aunque eso sí, en nuestro descargo hay que decir que en aquel mes de marzo seguramente no estaba esbozado siquiera el equipo de marketing que pondría a la venta la máquina ese mes de septiembre. El caso es que analizamos todo lo analizable del panorama de "play" (Ridge Racer, Motor Toon GP, Starblade, Tekken, Cybersled, Criticom, Jumping Flash!, etc.) en aquel momento, y lo hicimos con nuestro particular método de puntuaciones que, básicamente, ponía notas al estilo de las de EGB: insuficiente, suficiente, bien, notable y sobresaliente. Así que algunos no salían muy favorecidos y llegaron a comerse puntuaciones de 4,6, 3,5 y los más agraciados, un 5,4.

PlayStation se lanza en España

El caso es que en el mes de septiembre de 1995 llega a España **PlayStation**, de la mano de una división que distribuía películas en VHS. Si no recuerdo mal, de **Columbia Pictures**. Pusieron al frente a **María Jesús López**, ex de ERBE Software y leyenda viva de la industria en España. Así que fue un gran acierto porque ya sabía cómo funcionaban las cosas en el mundillo. Y una de esas cosas que decidieron retocar la llevó a contactarnos para hablar con nosotros, con **ÚLTIMA Generación,** porque querían hablar... de las notas.

Era obvio que nosotros nos salíamos del redil de los 'ochentas' y 'noventas' como puntuaciones medias así que no sabíamos si querían hablar de eso, de por qué puntuábamos tan bajo, o si la intención era que corrigiéramos esa tabla para ser un poco más benevolentes (obviamente aquí me estoy haciendo el tonto, porque todos teníamos claro lo que querían). Así que yo, todo apañado, me puse a »

Recreación ficticia de la reunión-comida en el restaurante donde se habló, sobre todo, de las puntuaciones y los análisis de juegos de PlayStation en ÚLTIMA Generación (Imagen IA).

Análisis de Starblade cuya nota no gustó. Para nosotros ese 7,4 era un notable, pero para los estándares de otras revistas era poco menos que una basura de juego.

confeccionar un informe de puntuaciones –que pensé que iban a tener en cuenta–, donde explicaba el por qué de las notas que poníamos. Es decir, que a los juegos de PlayStation no los habíamos maltratado tanto como ellos parecían insinuar.

Una comida alegre y una larga cambiada

A la comida asistieron por parte de Columbia **María Jesús López** y una subordinada de marketing (de la que no recuerdo el nombre) y yo, por parte de la revista. Todo fue cordial y divertido y cuando llegó el momento de hablar de lo mollar, la cosa se destapó. El informe daba igual, las explicaciones estaban muy bien, pero lo que era claro es que todas esas notas se escapaban de lo que podía considerarse como el estándar de la industria, y eso pasaba por imitar lo que hacían **Hobby Consolas** y **Super Juegos**. Es decir, que un título de suficiente tuviera un 75, el equivalente a un bien fuera un 80, uno de notable un 90 y un sobresaliente más del 95. Todo lo que no fuera eso, entendí, era una excentricidad de la redacción.

Pero ahí no acabó todo. No me lo vi venir porque el asunto de la comida fueron las puntuaciones, pero era obvio que para Columbia lo importante no era solo ver un juego suyo con un 3,5 e intentar evitarlo de cara al futuro, sino que el análisis lo habíamos realizado con una versión final japonesa del juego. Es decir, con una unidad de importación, traída a través de lo que ellos llamaban "el mercado paralelo". Y eso sí que se debía atajar porque los lectores no podían saber que era posible conseguir ese juego antes de que el distribuidor lo trajera a España.

Ni paralelo ni puntuaciones bajas

Así que el resumen de la comida fue, más o menos, que esas puntuaciones no ayudaban, o mejor dicho, no estaban en consonancia con lo que la industria había estimado como estándares dentro de la prensa. Es decir, que 'se podían comer' un 75 por un juego malo pero no un 35, y que si querían que colaboraran con nosotros, debíamos ceñirnos al plan de lanzamientos oficial.

Lo segundo era algo obvio que aceptábamos porque ya había alguien con quien hablar de **PlayStation** en España, pero las notas siguieron siendo como siempre, bajas o muy bajas.

Hay que decir que no por ello Columbia dejó de apoyarnos con juegos y consolas, cosa que les honra, pero también ayudó que en marzo de 1996 **ÚLTIMA Generación** ya había desaparecido. ¿Qué hubiera pasado de haber seguido? Ni idea...

セガサターン大ヒット

それは、想像をはるかに超えてやってきた。これまでのゲームの概念をくつがえす、先進技術による
圧倒的クオリティのソフト群と、2つの32ビットRISC-CPUを中心とする、驚異的なスペックを誇るハードにより、
誰も体験したことのない、新次元のエンターテインメントを実現。
さらには、高度なマルチメディア対応もカンペキにこなす。
まさに全ゲームファンが待ち望んでいた、
大ヒット間違いなしの次世代マシン、
それが、セガサターン。
この秋、日本全国をセガサターンが制覇する。

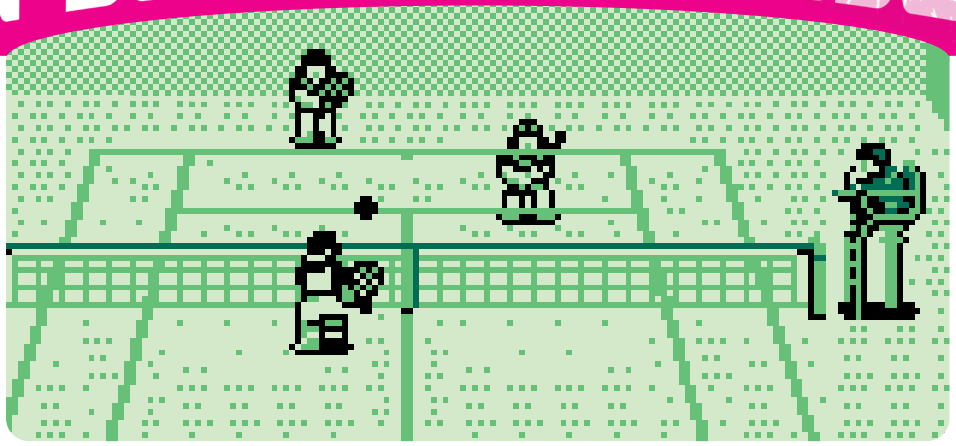
ニュースタンダードワールド
驚異の処理スピード、そして進化した
グラフィック機能により、親しみのある
ゲームが格段にクオリティアップ。
ワクワクするような全く新しいゲームとして
生まれ変わった。

ドラマティックワールド
冒険、推理、サスペンス…。
プレイヤーが思わずはまりこむ、新感覚
のインクラクティブ・ストーリー。
ハイクオリティCG＋実写のリアル映像が、
新たな感動と興奮を動き出す。

これが、セガサターンが切り開く
4つの新エンターテインメントワールドだけ

SEGA®

PLACER CULPABLE

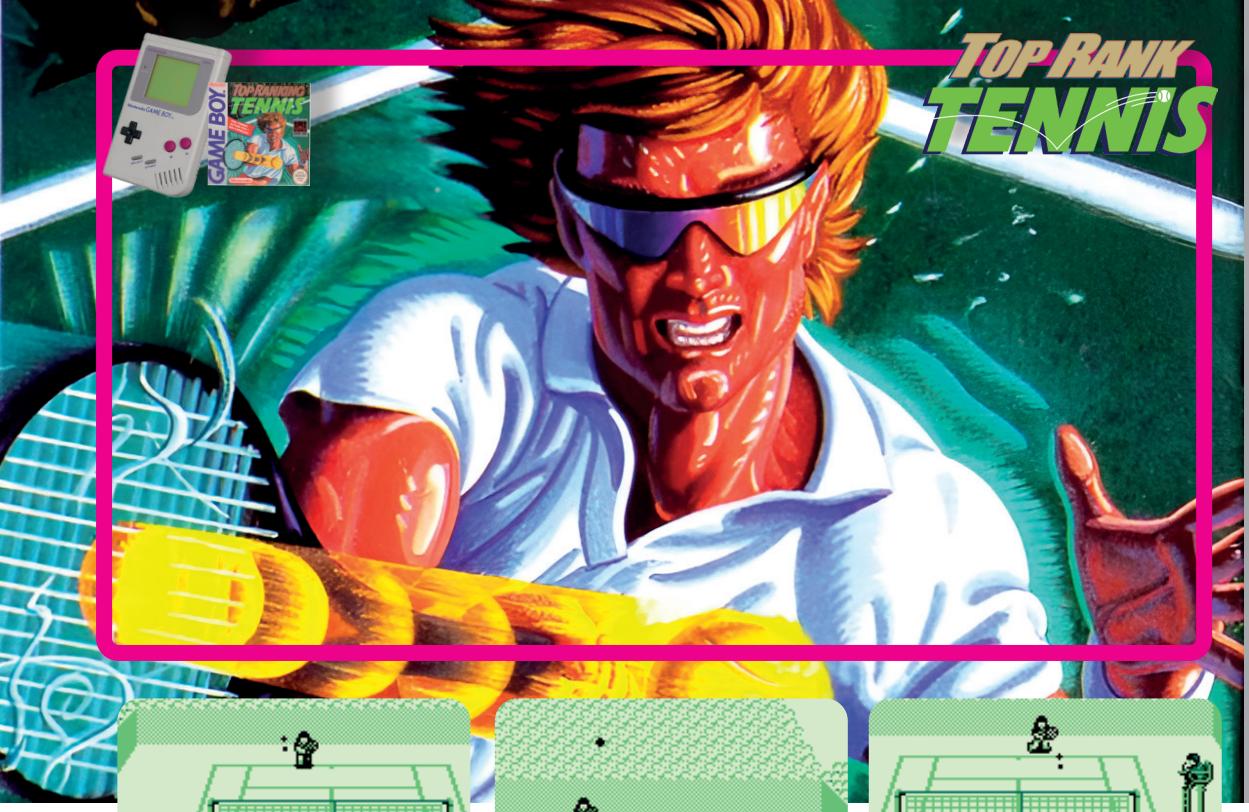


El tenis más real, siempre a mano

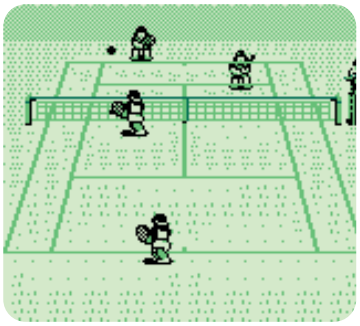
Los juegos de tenis siempre ha sido una debilidad y les pasa como a un buen Tetris o un Arkanoid, que no cuesta ni duele encender la consola para divertirse unos minutos con ellos.

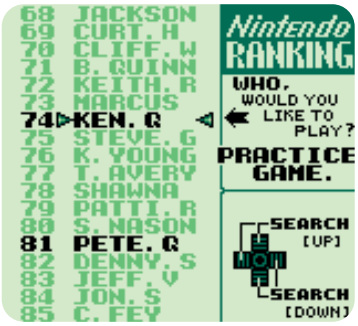
por **José Luis Sanz**

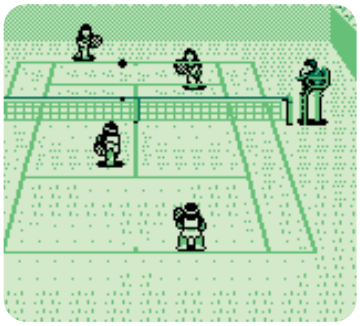
Cuando decidí poner fin a mi colección de cartuchos de **Game Boy**, uno de los que no vendí fue el de este **Top Rank Tennis** (**Top Ranking Tennis** para los europeos). Pero si sigo llamándolo así es porque en ese cartucho beta que me he guardado para mí la pegatina provisional así lo nombraba y es ahí, precisamente, donde sigo teniendo la partida que inicié allá por el año 93. Y no me cuesta volver a él de vez en cuando porque es uno de los que quito y pongo en la **Analogue Pocket** que hace las veces de Game Boy. Y es que la magia de este **Top Rank Tennis** no estaba solo en lo bueno que era en cuestión de gráficos o en variedad de golpes y movimientos sino en la propia mecánica que da vida a su principal modo de juego, que es el que nos invita a ascender en la clasificación (entendemos que mundial) ganando a una serie de jugadores que ocupan los puestos inmediatamente superiores al nuestro. Una especie de Top 100 de la ATP actual solo que puesto en marcha hace 33 años por una **Nintendo** que tuvo el acierto de dejar a Mario y sus amigos que no tocaran esta pequeña obra maestra deportiva.



En **Top Rank Tennis** no hay torneos de Pimbeldon o de Rolando Parrós, sino esa inmensa clasificación que debemos escalar a golpe de drive o revés, de efecto liftado o dejada. Porque uno de los logros mágicos de este cartucho es que es capaz de reflejar con bastante fidelidad y, podríamos decir que hasta con realismo, el devenir de un partido a dos o tres sets. Es ahí, también, donde este **Top Rank Tennis** te engancha, no solo por ese ansia de seguir escalando el ranking sino también por lo divertidos y dinámicos que son los partidos, que pueden cubrirte tranquilamente un hueco de diez minutos en el bus, o mientras esperas a que te abran la tienda de juegos retro. Encima, este **Top Rank Tennis** puede jugarse a cuatro con el famoso adaptador de Nintendo, a dobles, en lo que debe ser ya el summum del disfrute de un título que es, de largo, uno de los mejores que llegaron en los 90. Y punto...







Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Abel Martínez Mecina
Abraham Pérez Pérez
Acaymo Navarro Cerpa
Adonay González Darias
Adrián Villa Muñoz
Agustín Jurado Méndez
Albert Mercadé
Alberto Escolano Sánchez
Alberto José Conde Barrios
Alberto Marín Blanco
Aleix Miró García
Alejandro Baldominos Gómez
Alejandro Corral Granados
Alejandro González Fiel
Alejandro Llin Sanz
Alejandro Trilla Pardo
Alex Gil Sánchez
Alex Zapatero Lozano
Alfredo Gallego Trillo
Alfredo Linares Pérez
Álvaro Arroyo Camacho
Álvaro Gómez Amor
Álvaro Lozano Rodríguez
Ángel Borrell García
Ángel García García
Angel Luis Rojo Rosa
Angel Reyes Oliva García
Anacolutos
Antoni Moragues Darder
Antonio Chica Calaf
Antonio Delgado Fernández
Antonio Iniesta Tresaco
Antonio Lázaro Morales
Antonio Luis Carretero Márquez
Antonio Sánchez López
Arturo Blanco Pereiro
ARKRetro
Bernardo Martos Martínez
Bernat Rodríguez Caldú
Benat González Aberasturi
Borja Garate Maidagan
Borja Pérez Rodríguez
Burrianapl
Calambrenet
Carlos Casado Freire
Carlos Durán Gil
Carlos Fernández Soriano
Carlos López Sánchez-Ferrer
Carlos Ruiz
Carlos Urbano Corrochano
Carlos Vidal Rodríguez
Carlos Vila Sexto
Carlaidus
César Prados González
Cgmorcillo
Cppsvx
Cristian Belzunces
Daniel Escalante Osuna
Daniel Espín Pellicer
Daniel Expósito Zafra
Daniel García Molina
Daniel Montealegre Claramonte
Daniel Olcina Momplet
Daniel Rabinat Aligué
Daniel Rodríguez Madrid
Daniel Vega Rodríguez
Darío Martín Sánchez
David Calvo Alegría
David Herrero Valle
David Mauri Gómez
David Mazuelos Maraver
David Montalvo Llamazares
David Pérez Arribas
David Romero Tobar
David Santos "Xax"
David Tapias Milán
David Vega Nevares
David Vega Vandenbempt
Davirra
Diego García Sánchez
Diego Lorenzana Suárez
Dimas Sánchez Cremades
Duddo
Eduardo Briz Merino
Eduardo Falla Ramón
Eduardo Ramos Rodríguez
Egunsenti Elkartea
ElGranTake
Eliseo Manuel Álvarez Martínez
Emilio Adá Nogueira
Emilio Arias
Enrique Condo Folgado
Enrique Navarro Sancho
Ernesto Martín Laso
Esteban Bernal Castello
Eugenio Fernández Manrubia
Fco. Fidel Ortega Espliego
Felipe Méndez Garrido
Félix Páez Pavón
Félix Yuste Lledó
Fermín Bernaus Berraondo
Fernando Fuentes García
Fernando Gallardo Fernández
Fernando López Orenes
Fernando Mena Rivera
Fernando Ramos González-Serna
Fernando Soguero Sánchez
Fran Iglesias Villafañez
Fran16Bits_
Francisco Aprea Vallejo
Francisco Blázquez Arauzo
Francisco Fernández González
Francisco Javier Linares
Francisco Javier Martín Cubino
Francisco Jesús Rubio Reales
Francisco Luis Fernández Soriano
Francisco Miguel Alarcón Parra
Francisco Seller Rizo
Gabriel García Pavía
Gerard
Gonzalo Martín Sánchez
Gorka Touzon
Gowayn
Guillermo De María Madina
Gustavo Bernaldo de Quirós
Héctor Benedí Reina
Héctor Ferreiro Vicente
Héctor Fraile Fuentes
Héctor García Reyes
Héctor Rodríguez Díaz
Héctor Salvatierra Pérez de Madrid
Hiromaru Hajime

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Ignacio Collado Erro
Ikaruga Shock
Iñigo Gabilondo Cuéllar
Itho
Iván Cáceres Sánchez
Iván Frutos Martínez
Iván González Castro
Iván Mouriz Ibarra
Iván_R_Sprinter_Trueno_AE86
Jaime Hernández Rangel
Jaime Iglesias Mantero
Jaime Oviedo Silveira
Javier Aguilar Saavedra
Javier De Miguel Varela
Javier García Casado
Javier Granadino Cardoso
Javier Jiménez Cidre
Javierlarrosa
Jesús Fidalgo Teso
Jesús Fernández Antón
Jesús Herrera Cámara
Jesús Javier Arceo Otero
Jesús Sánchez Vigil de la Villa
Joan Boria Boronat
Jokin Moreno Oteiza
Jon Zorita Leza
Jonathan Villanueva Mangier
Jordi Escobar Bonet
Jordi Latorre Ferrando
Jordi Ramos Montes
Jordi Sáez
Jorge Fernández
Jorge García Cebriá
Jorge Selfa
Jorge Viedma
José Ángel Nacar Pérez
José Antonio Saavedra Rodríguez
José Francisco Orellana Ayuso
José Hernández Jiménez
José Isaac Aranda Jiménez
José Jiménez Guerrero
José Juan Fernández Panzano
José Luis Cebrián Pagué
José Luis Equiza Calvo
José Luis Fernández Cáceres
José Luis Gil Garnelo
José Luis Gómez Sánchez
José Luis Miguel Ortiz
José Luis Ureña Fernández
José Manuel Rodríguez Rodríguez
José María Margallo Salgado
José Niclós Camarasa
José Rafael Diéguez Molero
Josep David Ruiz Santos
Juan Antonio García de Quinto
Juan Carlos Bergon Esparcia
Juan Carlos Fidalgo Fernández
Juan Carlos González Amestoy
Juan Luis González López
Juan Luis Romero
Juan Manuel Barrio Olmos
Juan Manuel Garrido Sánchez
Juan Pablo Tagliavacche Andreu
Juan Prieto Araujo
Juan Ramón Cordero Morán
Juan Vicente Herrera Ruiz de Alejo
Julen Corta Negueruela
Julian Garrido Pérez
Julio Jiménez Delgado
Julio Montes Torres
Julio Pérez Morago
Kardox
Krustaceogallego
Lillo Fernández Fernández
Lluis Martínez Carrera
Lolo1982
Luis Alfonso Álvarez Chavarría
Luis Carlos Pérez de Mezquía Bargos
Luis García Navarro
Luis Martos Rodríguez
Mallynoshow
Manuel Bordallo Hernández
Manuel Felipe Alonso de la Cruz
Manuel Hermida Ruido
Manuel Huertas Rodríguez
Manuel Román Jódar
Manuel Sánchez Gámez
Manuel Sánchez Herráez
Manuel Siles
Marcos Morcillo Rueda
Mauricio Cueto Pérez
Miguel Ángel Ager Vázquez
Miguel Ángel Martínez Marcos
Miguel Ángel Reyes Molón
Miguel Cejudo Lafuente
Miguel Corral Álvarez
Miguel González Cote
Miguel Martín Alonso
Miguel Ovelar González
Moisés Edú Corredor
Nacho Abril
Natalia Rodríguez Cabeza
Natxo Cruz
Negora
Niko Fdez. de las Heras Souto
Nostalgia Viejuna
Octavi Goñi Borrull
Óscar Carreño Riera
Óscar Herráez Gutiérrez
Óscar Jesús López Sierra
Óscar Loriz Blanco
Óscar Rodríguez Navacerrada
Pablo Carretero Gómez
Pablo José Fernández Bermúdez
Pablo Rozadillas Perales
Pablo Tagliavacche Andreu
Paco Zafra Jiménez
PapaGamers
Pedro Jesús González Viguera
Pedro López Muñoz
Pedro Pablo Aramburu Fernández
Pere Joan Bujosa Crespi
PowerCMIS
Rafael Alfaro
Rafael Carvajal Palacio
Ramón Borja Espillaque
Ramón Navarrete Muñoz
Raúl Cano Tomás
Raúl Carrillo Garrido
Raúl José Gómez Lozano
Raúl Jusdado Tejedor
Raúl Montero Merchán
Raúl Ricardo García López
Raúl Rosillo García
Ricard Meri Boronat
Roberto De Nicola Román
Román López Díaz de Freijo
Roque Lara Núñez
Rorschach
Rubén Navarro Monzó
Rubén Sanabrias Martínez
Rubenvolgut
Santiago Márquez Solís
Sergio Aguilera Molina
Sergio Camarasa Rubio
Sergio Freire Astray
Sergio Suárez García
Simon Gómez Cabanelas
SuperWoch
Toni Payeras Nicolau
Tomás Martínez Sánchez
Txefoedu
Udde
Uxío Feixoo Seara
Vgretro
Vicente Gallego Salinas
Víctor Díaz Villar
Víctor Domínguez Ruiz
Víctor Gómez García
Víctor Llamazares López
Víctor Ortuño Domínguez
Víctor Sánchez Martín
Víctor Sánchez Revelles
Víctor Sevilla Marquina
Xabier Palacios Ramallo
Xavier Anglès Pujolràs
Xavier Romero

(*) Fecha de cierre del listado 10 de marzo, 17:54h.

PRÓXIMO NÚMERO

?

Nº14_Encapsulados

Es una compañía envidiada por todos, porque ha sabido reinventarse y mantenerse en lo más alto de la industria desde prácticamente el día de su fundación...

Sabéis de quién hablamos... ¿verdad?

STAFF

Hecho con Pixels nº13

EDITA Y DISTRIBUYE

Hecho con Pixels Editorial S.L.
Editada en Alcorcón (Madrid)

DIRECTOR
José Luis Sanz

FIRMAS INVITADAS
Juan Carlos García, Marcos García, Raúl Montón, Juan Carlos Sanz, José Luis Molina, Jorge Sanz y José L. Sanz Serna

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
José Luis Sanz

SOCIAL MEDIA Y VÍDEOS
José Luis Sanz Serna

IMPRIME

Blanca impresores

IMPRESO EN ESPAÑA

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte, de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Depósito Legal M-7077-2025

CONTACTO
@HechoconPixels

PIXELS
pixels@hechoconpixels.com

TIENDA
tienda@hechoconpixels.com

KECKO CON
PIXELS

ISSN 3045-5901 00013
9 773045 590003

PIXELS

13